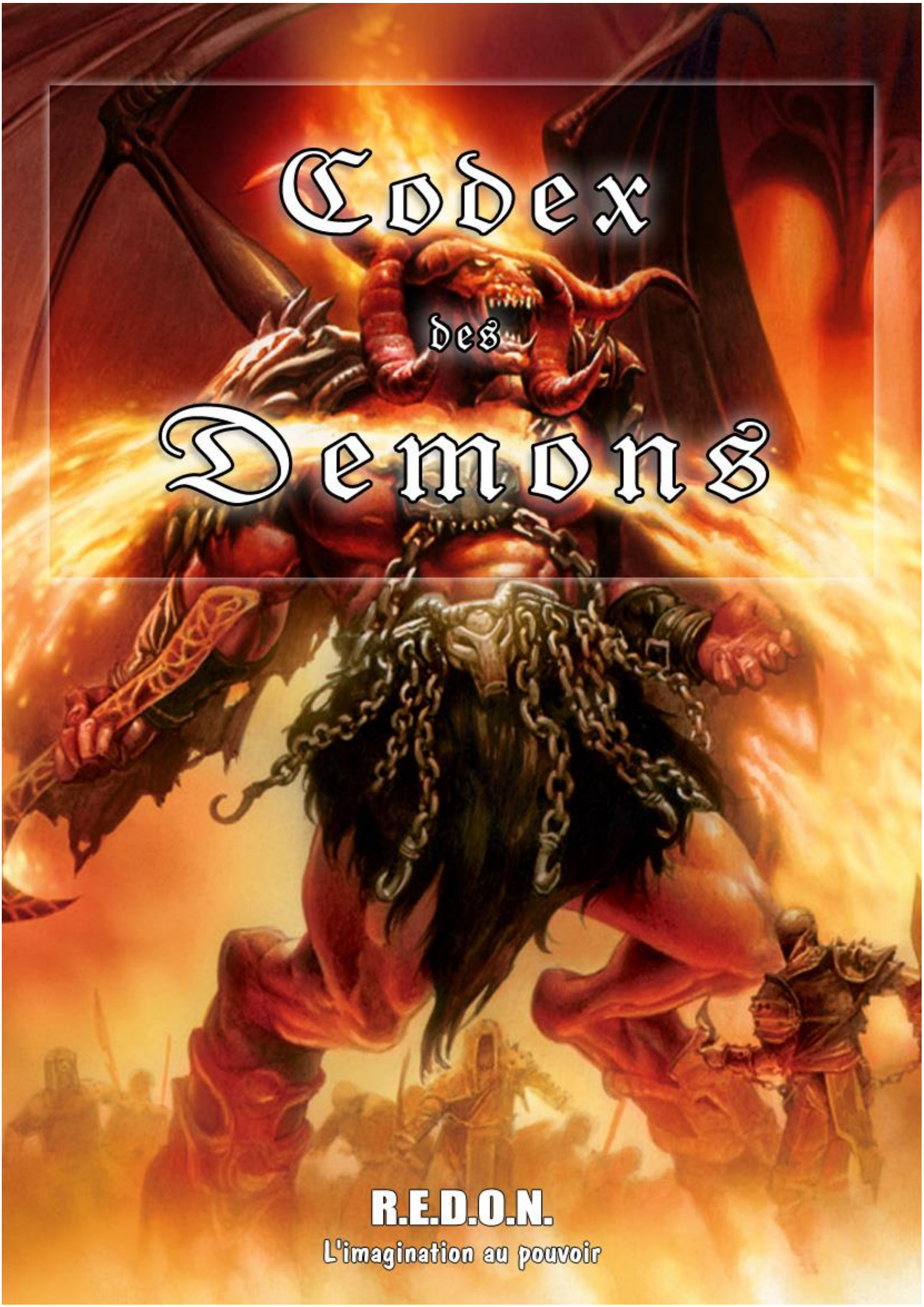

Codex
des
Demons
R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Avant propos.

Le Codex des Démons se propose de détailler toutes les variétés de Démons…
Ambitieux projets, car il en va des « races » de démons comme de leur caractère : la diversité en est chaotique !
On peut cependant les classer selon une nomenclature, très arbitraire mais fonctionnelle, qui permettra au profane de se retrouver dans l'inextricable jungle des rapports démoniaques !
En tout, ce ne sont pas moins de 7 chapitres qui nous seront nécessaires pour « faire le tour » du sujet avec la précision qui sied à une œuvre telle que celle-ci…

Bonne lecture, et que les vapeurs soufrées qui inondent les plaines abyssales ne vous fassent pas tourner la tête !

David Dierickx

Les Démons

Les Démons sont des créatures qui furent engendrées par Kéhoth, qui devint Satan, le Dieu-Sans-Nom.
Leur espèce remonte à l'origine des temps et ils sont mentionnés dans la Genèse…

Extrait de la Genèse :

Et les Immortels bâtirent hors du monde la geôle des Titans qu'ils nommèrent Irgarath, ce qui signifie « sans retour ».
Et ils créèrent encore d'autres lieux hors du monde, afin d'y faire renaître, à l'abris de toute nouvelle destruction, les jardins qu'ils avaient fait naître sur Dère. Et ces lieux qu'on nomme Paradis sont l'Elysée, et l'Olympe, et les Lymbes, et l'Eden, et le Vallalah, et d'autres lieus encore.
Et ils restaurèrent leur forteresse d'Ahartagul, et les demeures divines de Solundar et Ahardün.

Mais Kéhoth ne participa pas à tous ces travaux, et même, durant ce temps il devint plus sombre encore, et son cœur fut plus troublé que jamais.
Car son domaine de l'obscurité était violé, croyait-il, par les Dieux qui s'y déplacent, car la Lune avait fait pénétrer la lumière dans le secret de ses nuits, car les Titans n'étaient pas punis, et peut-être surtout car plus Los avait créé, plus il s'était senti jaloux et moins aimé…
Il pensa longtemps à toutes ces choses, et il advint que Kéhoth se sépara des autres Esprits qu'il trouvait ou trop aimés du Créateur ou trop prompts à accepter des commandements qu'il jugeait lui des moins justifiés.
Et Kéhoth, qui n'avait jamais créé jusqu'alors créa pour la première fois. Et son esprit était plein d'idées de rancune et son cœur était plus noir encore que l'obsidienne. Et il créa trois mondes hors du monde. Et ces mondes étaient les Enfers aux neufs plans, et les Abysses aux 666 niveaux et encore l'Hadès.
Et sur ces mondes planait son esprit torturé par le doute et la solitude.

Or il advint que les autres Immortels virent cela et qu'ils s'en inquiétèrent. Car Kéhoth était leur frère et que son absence les blessait cruellement.
Aussi prièrent-ils Iä, le premier des Solars, de se rendre dans les mondes hors du monde où se complaisait désormais Kéhoth, et de lui parler pour le ramener à eux.
Et Iä parcouru tous les endroits que Kéhoth avait créés. Et il fut effrayé par leur noirceur. Puis il vit Kéhoth et lui parla, lui disant combien son absence touchait les Immortels et à quel point sa place était parmi eux.
Mais Kéhoth ne l'écouta point. Et au contraire, il lui tint des propos fais de noirs mensonges, et la voix de Kéhoth était si belle et ses accents si sincères qu'ils placèrent le doute dans le cœur de Iä. Et Kéhoth lui posa des questions fourbes et félonnes, et ces questions firent grandir le doute dans l'esprit de Iä. Et enfin, quand Kéhoth eut achevé ses questions, et qu'il eut terminé ses sombres propos, Iä avait perdu toute sa lumière et il était devenu comme Kéhoth.
Et sa chute fut retentissante dans l'univers, et les étoiles perdirent un peu de leur éclat, et cette chute fut douloureuse aux immortels et aux Solars.

Avec l'aide de Iä, Kéhoth créa de son âme devenue jalouse et envieuse des créatures pour peupler ses mondes. Et comme il les créa dans un monde où jamais la lumière n'exista, ces créatures ne furent que noires et mauvaises et aucune ne portait en elle ne fut-ce qu'un peu de la lumière.
Et Kéhoth se réfugia dans ses mondes hors du monde pour vivre avec ses créatures et il renia le nom même que lui avait donné le Premier, et il devint Satan, le « Dieu-Sans-Nom ».
Et Iä fut longtemps son chambellan. Mais il advint un jour que Iä sentit les paroles de Satan perdre de leur force à ses oreilles et son cœur devenir moins noir. Alors il quitta son seigneur pour ne plus être que « Iä le déchu », un Etre puissant mais solitaire, errant.

Or il advint que lors de la chute initiale de Iä et de la diminution des étoiles, les Immortels comprirent que Kéhoth, celui qui fut leur frère, était perdu à jamais, et ils mesurèrent aussi toute l'étendue de la noirceur et du mal qui désormais habitaient Satan.
Et ils en furent tristes et accablés, mais ils se préparèrent aussi à défendre contre lui la beauté du monde qu'ils avaient bâti et qu'ils aimaient.
Et Solundar et Ahardün furent renforcés. Et ils élevèrent encore les hautes murailles de Ahartagul. Et leurs travaux furent sages en vérité car il advint bientôt que Satan lança sur le monde les noires légions de ses créatures.
Et la guerre de la lumière contre les ténèbres fut plus terrible encore que la guerre contre les titans. Et ses ravages furent plus profonds.
Satan fit naître des monstres sur Dère, qui fut bientôt submergée par les Orques, les Ogres, et tous les gobelinoïdes, et ces races atroces détestaient la nature et ses animaux et ne voulaient que les asservir et les corrompre. Et les fils de ces races étaient nombreux.
Et dans le chaos du monde d'autres monstres encore vinrent à exister, comme les dragons chromatiques créés par Tiamat une créature diabolique voulue par Satan, et beaucoup d'autres encore. Et certains géants, survivants de la guerre contre les grandes races, furent renforcés et corrompus par Satan et devinrent foncièrement mauvais.

Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout lutaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Démons : Pouvoirs, Faiblesses et Généralités !

Outre les descritions physiques particulières, qui varient d'un Démon à un autre, sont regroupés ici tout ce que ces créatures ont de commun entre elles.

Voyages.
Tout démon est capable de se déplacer de son propre plan (le plan des *Abysses* aux 666 niveaux) jusque sur ceux du *Tartare*, de *l'Hades* ou du *Pandemonium*.
Il peut aussi parcourir le plan Astral.
L'accès aux plans matériels ne leur est pas ouvert sans une aide extérieure située sur le plan matériel considéré (un rituel de conjuration, un seuil, un appel de son nom véritable…)

Nature.
Les Démons sont Chaotiques et Mauvais, c'est-à-dire que le seul but poursuivi est celui de leur intérêt propre et égoïste, que le respect du « chef » n'est établi que sur la crainte suscitée, et que l'objectif final demeure l'accomplissement du mal !
Les plus forts et les plus intelligents règnent sur les plus faibles et les plus sots. Les moins intelligents attaquent à vue et combattent jusqu'à l'anéantissement.

Invocation et Contrôle.
Un Démon ne sert jamais volontairement qui ou quoi que ce soit, et s'il y est contraint par magie ou par menace il cherche continuellement un moyen de tuer son maître/geôlier.
Les personnes inspirant des sentiments de « sympathie » aux démons sont généralement attirées sur le plan Abyssale, où elles servent d'esclave ou dans le meilleurs des cas d'exécutant…
S'il est possible à des personnages de tous alignements d'appeler un Démon, le contrôler est une autre histoire ! Un cercle Thaumaturgique est suffisant pour tenir à l'écart des Démons de type I à V, mais un pentacle spécial est nécessaire pour ceux de type VI et plus et pour des Démons majeurs.
Les menaces ou promesses de récompenses dont usent le ou les personnes tentant de gagner les services d'un Démon doivent être soigneusement prises en compte par le Maître de Jeu…

Destruction.
Les Démons de Type V et supérieurs, de même que les Démons Majeurs (et supérieurs), ne sont jamais réellement détruits s'ils sont tués sur le monde matériel. Ils perdent simplement leur forme matérielle et sont renvoyés vers leur plan d'origine, qu'ils ne pourront plus quitter avant un siècle complet (sauf si une invocation spéciale est accomplie) !
Un Démon de ce type ne peut être définitivement tué que sur son plan d'origine.



Aucun ne peut être subjugué ou séduit, et tous sont capables de répartir leurs attaques sur deux, voire trois ennemis, si le besoin s'en fait sentir.
Les Démons sont repoussés par les Reliques Sacrées Bonnes.

Amulettes Démoniaques.
Les Princes et Seigneurs Démons maintiennent leur essence vitale dans une petite amulette, protégeant leur âme, au risque de la rendre vulnérable à la convoitise d'un individu entreprenant…
Une amulette démoniaque ne peut se détecter par quelques moyens magique que ce soit, et semble être une amulette tout à fait anodine.

Les Princes Démons ne sont nullement contraints à porter constamment la leur, alors que les Démons inférieurs (Seigneurs, Type V…) le sont.
Une amulette démoniaque donne à celui qui la possède un certain contrôle sur la créature à qui elle appartient, généralement pour 1 journée, parfois une semaine, exceptionnellement un mois…
L'amulette doit alors être restituée à son légitime propriétaire, ou détruite. Dans ce dernier cas le Prince est confiné aux Abysses pour un an, et ne peut ensuite revenir sur le plan matériel que s'il est invoqué. L'utilisation d'un amulette est un jeu des plus périlleux, car la possession de l'une d'entre elle, multiplie par deux le risque d'être remarqué par un Démon quelconque, et cet autre Démon, qui lui n'est pas contrôlé par l'amulette, agressera directement le porteur.
Si pour une raison quelconque l'amulette quitte les mains ou le cou de celui qui commande à son Démon, celui-ci revient aussi vite que possible et attaque immédiatement, de la manière la plus adéquate, faisant de son mieux pour tuer et emporter les restes de son « geôlier » vers son domaine abyssale.
A l'opposé, si le « porteur » provisoire de l'amulette récompense généreusement le Démon pour les services rendus, et lui donne de plus un dédommagement considérable pour se faire pardonner d'avoir oser le commander, il peut ensuite précautionneusement lui restituer l'amulette… Avec de la chance, le Démon pourra peut-être ne pas en vouloir pour l'éternité au mortel, et même renoncer à le pourchasser à la première occasion.

NB : les Démons possédant une telle amulette sont capables de lancer une METEMPSYCOSE par jour.

Rencontre.
Les Démons hantent souvent les Plans de l'Astral et de l'Ether, et les créatures adoptant l'état éthéré attirent tout particulièrement leur attention. Si quelqu'un prononce le nom d'un Démon très puissant, il est possible que celui-ci l'entende et donc prête attention à l'imprudent (une base de 5% est raisonnable)… A moins que le bavard n'ait les moyens d'échapper à une telle attention, c'est généralement la mort assurée, ou pire, la capture de son âme pour une éternité de tourments abyssaux !

Si des Démons de type I à IV sont rencontrés au gîte, ils seront accompagnés dans 75% des cas de 1 à 6 Démons du même type et dans 25% des cas de 1 à 6 Démons de type I à VI mélangés…

Pouvoirs.
- *Infravision* (30 m)
- *Téléportation* (sans erreur)
- *Ténèbres* (rayon variable)
- *Seuil* (selon le type)

Notons encore que tous les Démons sont doués d'une forme de *Télépathie*, et peuvent donc comprendre toute créature intelligente. Les plus intelligents peuvent même converser par ce biais.

Résistances.

Attaque :	Dégâts affectés selon le facteur :
Acide	Entiers
Electricité (foudre…)	Demi dégâts
Feu	Demi dégâts
Froid	Demi dégâts
Gaz (empoisonné)	Demi dégâts
Poison	Entiers
Projectiles Magiques	Entiers

La présentation de ces êtres est organisée en 7 chapitres

Chapitre I	**Les Démons de Types**
Chapitre II	**Les Démons Inférieurs**
Chapitre III	**Les Démons Mineurs**
Chapitre IV	**Les Démons Intermédiaires**
Chapitre V	**Les Démons Majeurs**
Chapitre VI	**Les Hauts Démons**
Chapitre VII	**Les Princes Démons**

Chapitre I Les Démons de « Types »

Les Démons de « Types » sont des Démons très différents.
Leur « famille » a été créée pour une présentation organisée qui puisse illustrer leur variété de puissance.

On y trouve :

- Les Démons de Type I *Vrock*
- Les Démons de Type II *Hezrou*
- Les Démons de Type III *Glabrezu*
- Les Démons de Type IV *Nalfeshnee*
- Les Démons de Type V *Marilith*
- Les Démons de Type VI *Balor*

DEMON de Type I



VROCK

(~ 2,55 m)(C.M.)
(silhouette mi-humaine, mi-vautour, corps musculeux, tête du rapace)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 7 à 8 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 70~82

Co : 11~12 **In** : 7~8 **Ch** : 4~5 **Ad** : 15~16 **Fo** : 16
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 12~13

3 à 5 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 2D+2 (bec)
(1D+6)x2 (griffes)
(1D+4)x2 (ergots)

CAPACITES SPECIALES

Les Démons de type I peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (1,50 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (50 kg) (à volonté)
- *Détection de l'invisibilité* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon de type I peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 10%. Temps nécessaire : 1 minute. Il fera venir alors un autre Démon de type I



DESCRIPTIF
Les Démons Vrock sont les plus faibles des Démons dits de Type.
Stupides, ils ne comprennent souvent que le langage de la violence, ou les échanges de types très élémentaires.

Combat : Hybride humain et vautour, les Vrocks possèdent une tête pourvue d'un bec acéré et de longs bras terminés par des mains griffues. A ces trois armes, les Vrocks peuvent ajouter dans 25% des assauts deux coups de leurs puissants ergots (genoux).
De sa parenté vautour, le Vrock possède deux ailes assez puissantes qui lui permettent de combattre en vol avec une relative aisance.
Avides de pierres précieuses et de métaux rares, ils recherchent ceux-ci avec un quasi-fanatisme. Ils sont cependant souvent trop stupides pour être efficacement ou durablement soudoyés.

Les Vrocks sont présents, en assez grand nombre, dans presque tous les plans Abyssaux.
Lorsqu'on rencontre des Vrocks sur Dère c'est le plus souvent qu'ils ont été invoqués par quelques cabalistes imprudents ou quelques Prêtres du mal. Trop stupides, ils ne sont qu'exceptionnellement envoyés par des Démons supérieurs pour des missions sur le plan matériel.

DIVERS
Ergots du Vrock *: ils entrent dans la composition d'un breuvage qui redonne au consommateur la totalité de ses points de vie (fiole de 25 cl élaborée avec : 40 cl de sang de Vrock, 10 gr de sel rouge, 3 gr de mandragore, sel, huile). Aucun effets secondaires connus.*

DEMON de Type II



HEZROU

(~ 2,10 m)(C.M.)
(silhouette mi-humaine, mi-crapaud, corps épais et gras, verruqueux, tête du crapaud)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 55 %.

E.V. : 80~95

Co : 16~18 **In** : 8~9 **Ch** : 4~5 **Ad** : 15~16 **Fo** : 19~20
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 13~14

3 Att./ Assaut.

Att : 13~15 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 3D+7 (gueule)
(1D+4)x2 (mains)

PSI : 100
Att : E, Def : F, G

CAPACITES SPECIALES

Les Démons de type II peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (4,50 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (75 kg) (à volonté)
- *Effroi* (jet de Courage réussi ou –3/-4 au combat) (1x/advers.)
- *Détection de l'invisibilité* (à volonté)
- *Lévitation* (16 m) (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon de type II peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 20%. Temps nécessaire : 1 minute. Il fera venir alors un autre Démon de type II.

DESCRIPTIF

Les Démons Hezrou sont les plus communs des Démons, avec les Démons de Type I. Un peu plus puissant que ces démons Vrocks, ils sont aussi en moyenne un peu moins bornés.
Comme les Vrocks, ils sont avides de pierres précieuses et de métaux rares et ils recherchent ces matières avec acharnement. Il est notable que les affrontements entre les Vrocks et les Hezrous sont, pour cette raison mais aussi parce qu'ils sont par nature chaotiques, très fréquents dans les Abysses !



Les Démons de Type II ont l'apparence d'hybrides d'humains et de crapauds. D'apparence putride, verruqueuse, ils exhalent une odeur assez forte incommodante.

Combat : capables de sauts gigantesques (environ 6 mètres de long, sans élan, et près de 4 mètres de haut), les Hezrous profitent de cet avantage pour se jeter au cou de leurs ennemis et les mordre dans cet assaut avec un bonus de 4 points à leur jet d'Attaque.

Les Hezrous sont présents, en assez grand nombre, dans presque tous les plans Abyssaux.

DIVERS

Bave de l'Hezrou *: un Hezrou secrète une salive assez fortement corrosive, qui, mélangée à de l'eau salée donne un détachant/dégraissant de premier ordre ! Un Hezrou peut fournir environ 5 litres de salive par jour, qui donneront près de 50 litres de produit détachant.*

DEMON de Type III



GLABREZU

(~ 2,85 m)(C.M.)
(silhouette semi-humaine, quatre bras,
une tête de molosse diabolique)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 90~100

Co : 19~20 **In** : 9~10 **Ch** : 4~5 **Ad** : 16~17 **Fo** : 24
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 13~14

5 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 2D+2 (gueule)
(1D+5)x2 (mains)
(2D+8)x2 (pinces)

PSI : 100
Att : E, Def : F

CAPACITES SPECIALES

Les Démons de type III peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (3,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (100 kg) (à volonté)
- *Effroi* (jet de Courage réussi ou –3/-4 au combat) (1x/advers.)
- *Pyrotechnie* (à volonté)
- *Lévitation* (20 m) (à volonté)
- *Hétéromorphisme* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon de type III peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 30%. Temps nécessaire : 10 assauts. Il fera venir alors un autre Démon de type I à III.

DESCRIPTIF
Les démons de type III sont particulièrement hideux, repoussants. Ils ont une silhouette presque humanoïde, faite d'un corps de haute taille, de deux puissantes jambes, d'une première paire de bras terminés par de redoutables pinces et d'une seconde paire de bras terminés par des mains puissantes.
Leur peau est fripée, et leur tête, en forme de gueule de chien supporte des cornes de bouc

Assez communs, les Démons Glabrezu sont présents sur presque tous les plans Abyssaux.
Roués plus que véritablement Intelligents, ils aiment à soumettre les Démons de type I qu'ils martyrisent à plaisir (mais le mépris et la cruauté envers les plus faibles sont monnaie courante dans l'univers démoniaque) pour se prouver qu'ils sont les plus forts, pour se rassurer sans doute.

Les Glabrezus aiment par-dessus tout dévorer de la chaire fraîche, et chaque mission effectuée sur Dère (pour le compte d'un magicien invocateur ou pour celui d'un Prince Démon) est toujours l'occasion pour eux de satisfaire à ce penchant terrifiant.



Combat : tout leur est bon, et ils utilisent avec dextérité leurs cinq attaques naturelles (gueule, poings, pinces) pour déchirer leurs adversaires et leurs victimes.
Si deux attaques des pinces touchent le même adversaire (humanoïde d'au plus 2,00 mètres), ils tentent de le garder enserré, afin d'entraver ses attaques et opérer contre lui des attaques de ses poings et de sa gueule avec un bonus de 3 points au toucher. Pour se libérer d'une telle prise, il faut réussir un jet d'Adresse, puis une épreuve comparée de Force !

DIVERS
Les pinces du Glabrezu peuvent permettre de fabriquer des faucilles très efficaces (+2 aux P.I., et bonus de 2 en Attaque !).

DEMON de Type IV



NALFESHNEE…

(~ 3,15 m)(C.M.)
(silhouette humanoïde, mélange de gorille
et de sanglier, fourrure ocre à rousse, petites ailes)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 4 à 5 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 65 %.

E.V. : 95~110

19~20 **In** : 13~14 **Ch** : 6~7 **Ad** : 14~15 **Fo** : 30

Co :

Sag : 11~12 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 18~19

3 Att./ Assaut.

Att : 16~17 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 12~13 P.I. : 3D+3 (gueule)
(2D+4)x2 (griffes)

PSI : 150

Att : A, C, E, Def : F, G, H

* Les Démons de type IV ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

CAPACITES SPECIALES

Les Démons de type IV peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (125 kg)
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 au combat)
- *Symbole* (Effroi ou Discorde)
- *Holographie*
- *Lévitation* (24 m)
- *Hétéromorphisme*
- *Création d'une Illusion*
- *Lecture des Langues*
- *Détection de la Magie*
- *Dissipation de la Magie* (12ème niv)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon de type IV peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 60%. Temps nécessaire : 5 assauts. Il fera venir alors un autre Démon de type I à IV.

DESCRIPTIF

Les démons de type IV combinent dans leur apparence les traits les plus affreux du sanglier et du gorille. Pourvus d'un pelage épais, dont la teinte varie de l'ocre au roux, ils donnent une impression de bestialité, de force primaire… Et c'est d'ailleurs bien le cas. Ils possèdent de petites ailes, au plumage gris ou blanc, qui semble, bien trompeusement, ne pas pouvoir les supporter en vol…

Les Démons de type IV habitent dans un grand nombre de plans Abyssaux, bien sûr, dans lesquels ils ne sont que moyennement communs. Ils vivent en groupe de quelques individus et profitent de leur puissance physique pour se tailler des fiefs, éphémères, dans les landes et les plaines du chaos abyssal infini, imposant leur loi implacable à tous les plus faibles. Grâce à leur Intelligence, nombre d'entre eux font aussi office de généraux des légions démoniaques que lèvent parfois les Princes Démons en vue d'une bataille fratricide ou de l'invasion d'un monde matériel.



Beaucoup de ces démons possèdent un nom propre, tel Nalfeshnee ou Sheetsatoth… Si ce nom est prononcé correctement lors d'un rituel d'invocation démoniaque, il y a de bonnes chances (~ 90%) pour que le Démon s'intéresse aux promesses de récompenses en échange de quelques menus services. Ils aiment par dessus qu'on leur témoigne du respect et leur goût va naturellement à la chaire humaine et au sang frais.

DIVERS

- On confectionne une potion de Lévitation extrêmement efficace en utilisant les sabots de ce démon (1/2 sabot, 15 cl d'eau, 10 gr de sel rouge, 2 gr de gui) (hauteur de 15 à 20 mètres) (durée : 10 à 20 minutes)

- On fabrique une amulette de « Chute de Plume » facilement avec une plume de ce démon (à intégrer par rituel magique dans une topaze de 30 carats au moins).

DEMON de Type V



MARILITH…

(~ 2,10 m de haut)(C.M.)
(corps de femme serpent à six bras, toujours très belle chevelure blonde à rousse)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démone

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 75~90

Co : 14~15 **In** : 14~15 **Ch** : 10~11 **Ad** : 14~15 **Fo** : 18
Sag : 11~12 **Beau** : / (10~14) **Con** : 17~18 **Per** : 15~16

6 Att./ Assaut.
2 Prd./ Assaut.

Att : 14~15
Prd : 13~14

Pr : 5* (naturelle)
P.I. : (1D+10)x3 (haches)
(1D+11)x3 (épées bâtardes)
2D Bl (queue)

PSI : 130

Att : A, E, Def : F, G, H

* Les Démones de type V ne peuvent être touchés que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Les Démones de type V peuvent utiliser les pouvoirs suivants au niveau 11 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (2,00 m autour d'elles)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Holographie*
- *Bannbaladi*
- *Lévitation* (22 m)
- *Hétéromorphisme*
- *Lecture des Langues*
- *Pyrotechnie*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, une Démone de type V peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 50%. Temps nécessaire : 3 assauts. Elle fera venir aléatoirement un Démon type I (01-30), un Démon type II (31-55), un démon type III (56-70), un démon type IV (71-85), un démon type VI (86-95) ou un Prince ou Seigneur Démon (96-00).

DESCRIPTIF



Les démons de type V sont toujours des démones possédant un buste de femme nanti de trois paires de bras et un long corps de serpent. Intelligentes, assez charismatiques, rapides et relativement fortes, les démones de ce type sont des adversaires particulièrement redoutables. Elles sont originaires des Abysses, évidemment, où elles sont assez rares. Là, elles sont souvent les seigneurs de vastes domaines démoniaques sur lesquelles elles font régner la terreur de leur caractère impitoyable et de leur humeur hystérique. Dans ces fiefs soumis à un puissant Prince Démon auquel elles sont normalement fidèles, elles sont toujours entourées d'une quantité de démons inférieurs qu'elles martyrisent.
Tous les Démons de type V ont un nom propre (Marilith, Isalith, Floralith…). Si ce nom est prononcé correctement lors d'un rituel d'invocation démoniaque, il y a de bonnes chances (~ 90%) pour que la démone concernée s'intéresse aux propositions de l'invocateur (négociations, pactes, alliances). En contre-partie de leur association elles demandent généralement le sacrifice de puissants guerriers.

Combat : ces démones utilisent avec dextérité leur six bras et manient six armes au combat. Elles peuvent de plus emprisonner leur adversaire dans les anneaux puissants de leur queue (l'attaque se fait par une épreuve d'Adresse et si elle réussie l'adversaire doit en réussir une à son tour ou se trouver captif et commencer à suffoquer dès l'assaut suivant) (pour se défaire de l'étreinte, le prisonnier doit réussir une épreuve d'Adresse et de Force divisées par deux). Pour faciliter cette attaque, les Démones provoquent souvent les ténèbres autour d'elles.

DIVERS

Une glande située à l'extrémité de la queue de ces démones est très utile en alchimie pour la confection d'une potion de « régénération vitale » (une glande = 3 doses en général) (1dose de glande, 5 cl de sang de Minotaure, 5 gr de sel rouge, 1 gr de belladone, 5 cl d'urine de vierge, 15 cl d'eau). Effet : durant 5 à 10 minutes (1D6+4), le sujet récupère 2 pts de vie par assaut.

DEMON de Type VI



Balor…

(~ 3,10 m de haut)(C.M.)
(couramment vêtus de noir, très élégants, visage démoniaque de cauchemar, grandes ailes démoniaques)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 110~145

Co : 17~18 **In** : 15~16 **Ch** : 17~18 **Ad** : 14~15 **Fo** : 24
Sag : 14~15 **Beau** : / (12~13) **Con** : 17~18 **Per** : 16~17

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 15~16 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 13~14 P.I. : 1D+19 (énorme épée mag+1)
1D4+2 Bl (fouet « chat à neuf queues)

PSI : 180
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

* Les Démons de type VI ne peuvent être touchés que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES
Les Démons de type VI peuvent utiliser les pouvoirs suivants au niveau 15 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Lecture de la Magie*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie (150 kg)*
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Lecture des Langues*
- *Pyrotechnie*
- *Dissipation de la Magie*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, un Démon de type VI peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 2 assauts. Il fera venir aléatoirement un Démon type III (01-80) ou un Démon type IV (81-00).



DESCRIPTIF
Il existe au moins six de ces démons, et tous possèdent un nom propre (*Balor*, *Etkaloth*, *Soultar*, *Ofelroth*, *Utherok*, *Volk'Eroth*…).
Les Démons de type VI sont originaires des Abysses, bien sûr, où ils occupent un rang tout juste inférieur à celui des Hauts-Démons. Intelligents, séduisants, ils attirent à eux la sympathie et la confiance des Démons plus faibles. Grâce à leur sens inné de l'organisation, ils deviennent très souvent les maîtres de hordes démoniaques très puissantes et étonnamment structurées. Ce penchant vers le mal « organisé » ne laisse cependant pas de déplaire aux Princes et Seigneurs Démoniaques qui voient là une source de déviance hérétique pour une nature chaotique !
Ainsi, nombre de Princes Démoniaques interdisent purement et simplement leur territoire à l'influence de ces Démons de Type VI.

Les Démons de ce type sont sensibles aux offrandes et promesses séduisantes qui leur sont faites par les mortels du plan matériel.
Si un rituel incantatoire correct est effectué, ils peuvent coopérer assez facilement avec un, ou des, mortels pour une durée donnée. Naturellement, ils tenteront dès que l'occasion s'en présentera, de prendre le commandement des opérations.

Combat : ces démons combattent indifféremment avec une longue épée magique (2 attaques par assaut), ou avec un fouet, dit « à 9 queues » avec lequel ils tentent d'attraper leur adversaire (épreuve d'Adresse, puis d'Attaque, si la victime ne pare pas le

coup, elle est entravée par le fouet, le Démon tente alors de l'entraîner dans le même assaut au cœur d'un cercle de feu par une épreuve de Force comparée).

Cercle d'immolation :	les deux plus puissants démons de ce type :	6D8 Bl/ assaut passé dans les flammes.
	les deux démons moyens de ce type :	5D6 Bl/ assaut passé dans les flammes.
	les deux plus faibles démons de ce type :	3D6 Bl/ assaut passé dans les flammes.

N.B. : pour se libérer de l'étreinte du fouet, la victime doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 5.

DIVERS

La cervelle de ces démons permet la création d'une fiole d'Intelligence permanente (cervelet, 12 gr de sel rouge, 20 cl de sang d'elfe, 6 carats de poudre de rubis). Effets : 1D2+1 points d'Intelligence permanents.

Chapitre II Les Démons Inférieurs

Le Groupe des « Démons Inférieurs » regroupe aussi bien des « semi-démons », fruits d'un croisement contre-nature entre un être vivant et une démon, que des « sous-démons », des démons de si faible puissance qu'il est impossible de les classer dans la catégorie des « démons mineurs »…

- Alu-Démone
- Démonion
- Manes
- Monture démoniaque

ALU-DEMONE



(~ 1,70 m)(N. avec différentes tendances toujours Loyales)
(peau assez claire, chevelure longue et
soyeuse, tempérament vif, parfois agressif,
petites ailes démoniaques)

(Nb rencontré : 1 individus)
(vitesse : 4 à 7 m/sec)

Semi-Démone

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 25~45

Co : 12~15 **In** : 11~14 **Ch** : 16~17 **Ad** : 11~12 **Fo** : 13~15
Sag : 9~12 **Beau** : 15~17 **Con** : 12~15 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+4~8 (selon Force et arme)

CAPACITES SPECIALES
Les Alu-Démones peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 4 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (2 m autour d'eux) (2x/jour) (2 min.)
- *Changement d'Apparence (approximatif)* (1x/j) (3 heures)
- *Injonction* (1x/j)
- *Connaissance des Alignements* (2x/j)
- *Bannbaladi* (1x/j) (3 tours)

- *Acuité Auditive* (35%)

DESCRIPTIF
Les Alu-Démones sont le fruit, toujours féminin, accidentel et occasionnel de l'union d'un mortel et d'une Succube.
Elles naissent lorsqu'une Succube éprouve, souvent contre son grès, un sentiment d'attachement à un mortel. Le plus souvent dans ces cas, la Succube se rend sur le Plan Matériel pour donner naissance à une *Alu-Démone*.

N.B. : dans les Abysses, les Alu-Démones ont un statut qui est à peine au niveau des Manes !

Notons à cette occasion qu'il semblerait que les Succubes développent à l'occasion de cette maternité accidentelle une forme de sensibilité extraordinaire pour elles qui les poussent à mettre leur progéniture, généralement honnis par ailleurs, à l'abris des turpitudes que ne manqueraient pas de leur faire subir les autres Démons.

Les Alu-Démones sont toujours de très jolies femmes. Elles sont sveltes, leurs cheveux sont soyeux et leurs traits sont harmonieux, élégants. Elles portent des Stigmates démoniaques qui trahissent leur origine bâtarde : de courtes cornes frontales (~2 cm) et de petites ailes démoniaques (assez faciles à replier discrètement).
Les Alu-Démones ont une espérance de vie sur Dère de 60 ans environ.
Elles ont une enfance très courte, avec une croissance physique et intellectuelle en moyenne trois fois plus rapide que pour un enfant humain normal (d'où à 4 ans des Alu-Démones semblables à des fillettes de 12 !)



Symétriquement, leur vieillesse est considérablement plus douce. Une Alu-Démone de 55 ans ressemble à une femme dans la belle maturité de sa beauté, et même à l'aube de leur morte, elles demeurent encore fraîches et troublantes.
Lorsqu'elle meurt, une Alu-Démone rejoint automatiquement le plan Abyssal, au niveau inféodé à *Gul'Cubus*, Seigneur de la tentation et de la luxure, et maître des Succubes et des *Incubes*. Là, en fonction de ce que fut leur vie sur Dère, elles deviennent des Manes ou conservent leur statut d'Alu-démones ou encore se transforment en Succubes elle-mêmes…
On ne connaît pas d'exemple d'Alu-Démone qui aurait échappé à ce destin.

Les Incubes détestent tout particulièrement ces créatures qu'ils considèrent comme contre-nature.

DIVERS
Les cornes de l'Alu-Démones font un puissant philtre d'amour qui attachera pour toujours un individus à celle qui le lui fait boire. Composition : deux cornes d'Alu-Démones, 30 gr de sel rouge, 25 cl de sang de vierge et une dent de géant.

DEMONION

(~ 1,60 m)(C.M.)
(peau blême et purulente,
odeur pestilentielle, corps massif)
(Nb rencontré : 1~2 ou 2~8 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec)



Sous Démon

Résistance à la Magie 15 %.

E.V. : 25~30

Co : 16~18 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 16
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 10~12

1 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 9~11 P.I. : 1D+9 (lame rouillée maud.+1)

CAPACITES SPECIALES

Les Démonions utilisent les pouvoirs suivants au niveau 6, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (2 m autour d'eux) (2x/jour) (2 min.)
- *Connaissance des Alignements* (2x/j)

Ils sont particulièrement sensibles à l'eau bénite qui leur cause 4D10 Bl par fiole de 15 cl.

Odeur de mort : l'odeur pestilentielle qui entoure toujours un démonion est telle que toute créature vivante, dans un rayon de 6 mètres autour de lui, doit réussir un jet de Constitution ou être frappée de nausée (20% d'échec de sorts et –2 en Att, Prd, Fo et Ad).

DESCRIPTIF

Les Démonions sont des « sous démons » qui peuplent un grand nombre de niveaux « supérieurs » des abysses (on n'en trouve jamais dans les strates les plus profondes).
De courte taille, mais trapus, les Démonions sont des combattants dangereux qui garnissent les places fortes des Démons Majeurs et se livrent, sous leur commandement, à des batailles rageuses.

Fort peu intelligents, agressifs et belliqueux, les Démonions sont dotés d'un courage important qui leur permet d'attaquer sans presque jamais reculer les adversaires les plus dangereux.

Dans les Abysses ces sous-démons sont généralement rencontrés en cohortes entières.

DIVERS

Extraire 3 cl de pu d'un furoncle de Démonion permet de créer un poison ingestif fort puissant. Mélangé à un autre liquide, alcoolisé, il conduit le consommateur à un état de nausée important (20% d'échec de sorts, -2 en Att, Prd, Fo et Ad) durant 1D2 heures.

MANES



(~ 0,90 m)(C.M.)
(sorte de petit démon, dont l'apparence est proche du farfadet, son corps est blanchâtre, ses yeux blancs)
(Nb rencontré : 4~16 individus)
(vitesse : 3 à 5 m/sec)

Sous Démon

E.V. : 12~20

Co : / **In** : 6 **Ch** : 2 **Ad** : 11~12 **Fo** : 11
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 11~12 **Per** : 11~12

3 Att./ Assaut.

Att : 9
Prd : 7

Pr : 2* (naturelle)
P.I. : 1D+4 (morsure)
(1D+2)x2 (griffes)

* Les Manes ne peuvent être touchés que par des armes en fer, en argent ou magique +1 (ou mieux)

CAPACITES SPECIALES

Les Sous-Manes ont accès aux pouvoirs communs à tous les Démons…

Immunité aux sorts de Charme, d'Illusion, de Sommeil…
L'eau bénite leur cause 2D10 Blessures par fiole…

DESCRIPTIF

Les âmes des morts condamnés à se rendre dans les 666 Abysses démoniaques sont réincarnées en Manes. Les plus maléfiques de ces âmes sont confinées dans le tiers enflammé de la Géhenne.
N'étant que semi-intelligentes, les Manes attaquent des griffes et des crocs toute créature non-démoniaque qui passe à leur portée.
Tuées, elles se dissipent en nuage de vapeurs puantes qui se reforment en une journée…
Les Princes Démons et les Seigneurs Démoniaques se repaissent fréquemment de Manes, les détruisant alors définitivement.



En récompense de l'intense malignité dont elles ont fait preuve durant leur existence mortelle sur le plan matériel primaire, certaines Manes, si elles ont survécus plus d'un lustre dans les Abysses sous leur nouvelle forme, se voit transformées en Ombres ou en Ghasts par des Princes Démons ou des Seigneurs Démoniaques en quête de main d'oeuvre. Sous cette nouvelle forme, elles pourront être envoyées sur Dère pour une journée afin d'y répandre le chaos. Les Manes qui s'acquittent le mieux de ces missions ont une petite chance de recevoir une « promotion » et de devenir ainsi des *Dretchs*, des *Bodaks*, des *Boucs* ou encore des *Chackans*…

***Combat** : les Manes ne sont pas des créatures courageuses ou pleutres. Elles engagent des corps à corps instinctivement et sans discernement des rapports de force, attaquant furieusement et aveuglément.*

DIVERS

Les Manes concentrent dans leur organisme démoniaque une assez grande quantité de Sel Rouge (dans le liquide bleuâtre proche du sang qui irrigue leur corps). On peut l'extraire par un procédé alchimique lent, et obtenir alors environ 8 gr de Sel Rouge (1D6+4) par litre de « sang » raffiné.
N.B. : une Mane possède environ 1,5 litres de ce liquide « sanguin ».

MONTURE DEMONIAQUE

« Equiton »



(Taille d'un percheron)(C.M.)
(sans pelage, peau glauque à verdâtre,
yeux violacés)

(Nb rencontré : 1, ou de 1 à 4 individus)
(Vitesse : 14 à 16 m/sec)

Sous Démon

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 55~65

Co : / **In** : 6~7 **Ch** : / **Ad** : 10~13 **Fo** : 16~18
Sag : 5~6 **Beau** : / **Con** : 21~22 **Per** : 11~12

3 Att./ Assaut.

Att :13 Pr : 4
Prd : 7 P.I. : 1D+3 (morsure)
(1D+10) x2 (griffes)



CAPACITES SPECIALES

Infravision (50 m)
Immunité à la Peur.

N.B. : tout animal s'approchant à moins de 8 mètres d'une Monture Démoniaque doit réussir un jet de Courage avec malus de 2 points, ou se cabrer violemment (pour les monture : épreuve d'équitation du cavalier pour le rester en selle) et tenter de fuir au plus vite.

DESCRIPTIF

Les Montures Démoniaques, ou *équitons*, sont originaires du plan démoniaque des Abysses. Dans ce « monde », qui compte 666 strates distinctes, les Equitons sont assez communs sur un grand nombre de niveaux. Ils sont l'incarnation d'âmes de cavaliers qui furent particulièrement maléfiques durant leur vie.

Un peu plus lents que les chevaux de Dère, les Equitons sont en revanche bien plus endurants. Ils peuvent ainsi progresser, sans donner de signe de fatigue, durant plus de 12 heures sur une journée, couvrant en moyenne près de 150 km (220 en marche forcée).

Dans les Abysses, les Montures Démoniaques vivent en groupes d'une dizaine d'individus, parcourant infatigablement les plaines accidentées torrides ou les déserts de glaces en quête de nourriture.
Ce sont des omnivores qui dévorent tout ce qu'ils peuvent chasser et tuer, et ne répugnent pas à la charogne.

Lorsqu'on les rencontre sur le plan matériel, les Equitons sont généralement au service d'un invocateur démoniaque auquel ils servent de montures.

DIVERS

Les cornes de l'équiton sont utilisées pour confectionner des potions de Constitution.
On utilisera pour ce faire : une corne entière, 120 grammes de sel rouge, 30 centilitres de sang de bœuf, 10 grammes de cervelle de lutin. On confectionnera alors, en une demi-douzaine d'heures un breuvage à même d'ajouter 2D2 points de Constitution au consommateur, pour 2D4 jours.



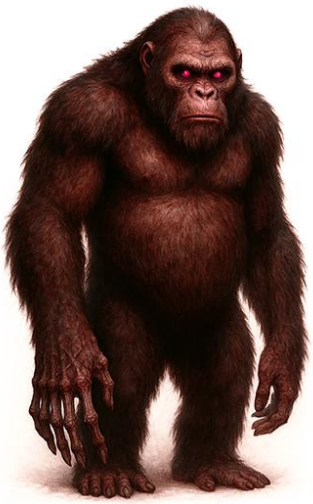
Chapitre III Les Démons Mineurs

Les « Démons Mineurs » sont des démons relativement faibles. Relativement, parce que la plupart de ces créatures s'avère tout de même communément plus puissante qu'un aventurier en début de carrière… Mais c'est en comparaison des puissances importantes atteintes par les autres variétés de démons que ceux-ci sont dits « mineurs ».

On trouve dans cette catégorie :

- Démon Bar Igura
- Démon Bodak
- Démon Bouc
- Démon Chackan
- Démon Chasme
- Démon Dretch
- Démon Fossoyeur
- Démon Gardien
- Démon Geôlier
- Démon Gueule d'Abysses
- Démone Léonide
- Démone Léopone
- Démon Mercenaire
- Démon Psull
- Démon Rutterkin
- Démon Tortagon

BAR IGURA



(~ 1,65 m)(C.M.)
(semblable à un orang-outang, avec des yeux de braise,
et six doigts squelettiques au bras)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 3 à 4 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 60~68

Co : 14~15 **In** : 11~12 **Ch** : 10~12 **Ad** : 18~19 **Fo** : 16
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 13~14 P.I. : 3D+5 (gueule)
(2D+1)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Les Démons Bar Igura peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 6ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (5,00 m autour d'eux)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Télékinésie (70 kg)*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Création d'eau*
- *Croissance Végétale*
- *Hétéromorphisme*
- *Marteau Spirituel* (1D+6) (6 assauts)
- *Détection des Illusions*
- Dissipation de la Magie
- *Invisibilité*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, un Démon Bar Igura peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon Bar Igura pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 2 assauts.

Changement de couleur : à tout moment, pour se camoufler ou pour impressionner un adversaire, un Bar Igura peut changer de couleur, en moins de 5 assauts (noir, marron, gris, vert, orange, violet, rouge).



DESCRIPTIF

Les Bar Igura sont des démons dont l'apparence est très semblable à celle des Orang-Outangs. On les distinguent cependant de ces primates par la couleur des yeux, rouge braise, une nette lueur de malice dans le regard, et par les six doigts squelettiques de ses membres.

Originaires des plans Abyssaux, les Bar Igura peuvent se rencontrer assez fréquemment sur le plan matériel primaire. Il y répond souvent à l'invocation d'un Cabaliste mauvais pour qui il encadre, avec cruauté des démons plus faibles et moins intelligents.

S'il peut sans difficulté se mouvoir au sol, sa démarche y est lourde et empruntée. En revanche, dès qu'il peut rejoindre les arbres et utiliser les lianes et les branches hautes pour s'y mouvoir, il fait preuve d'une remarquable dextérité et d'une vitesse stupéfiante (9 à 12 m/sec).

DIVERS

Le Sixième doigt du Bar Igura possède une vertu spéciale. Mélangé à d'autres ingrédients, il augmente de 1D6 points la base astrale du consommateur (un des deux sixième doigts de Bar Igura, 10 cl de sang d'elfe, 30 gr de sel rouge).

BODAK

« Démon Incendiaire »



(~ 1,70 m)(C.M.)
(peau noire, visage en forme de
masque africain, corps massif et sombre)

(Nb rencontré : 1~2 ou 3~12 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Démon mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 31~42

Co : 14~15 **In** : 7~8 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 15
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 13~14

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 13~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 1D+8 (hache maud.+1)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Bodaks utilisent les pouvoirs suivants au niveau 6, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (1,50 m autour d'eux)
- *Boule de Feu* (2D+12) (20 m)
- *Flammes (jet à 10 m, enflamme tout sur 45cm)*
- *Pyrotechnie* (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon Bodak peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon Bodak pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 10%. Temps nécessaire : 1 minute.



DESCRIPTIF
Les Bodaks sont des Démons peu puissants communs dans tous les Abysses, à l'exception des niveaux froids.
Ils sont maîtres de l'utilisation des flammes.
Ils se nourrissent de chaleur.
On ne peut les invoquer qu'en allumant un grand feu (hauteur de flammes minimum : 1 mètre) au cœur duquel le démon prendra forma au terme du rituel adéquat.
Les Récompenses habituelles d'un Bodak sont la promesse d'un bel incendie de forêt ou mieux d'agglomération !
De plus, si on invoque un Bodak pour lui donner spécifiquement mission de bouter le feu à un édifice, un bosquet d'arbre, il y a de bonnes chances pour qu'il accepte de travailler pour fort peu… Et peut être même juste pour le plaisir d'incendier…

Combat : le Bodak mène ses corps à corps avec une grosse hache de bûcheron qu'il manie assez bien.
Sur un 3 en Attaque, le Bodak assène un coup spéciale occasionnant des blessures par le feu (1D8) à son adversaire.

DIVERS
On pourra récupérer la tête d'un Bodak pour la travailler et en faire, à moindre frais, un « masque magique ».
Il faut pour cela faire appel aux travaux d'un artisan Tanneur, puis d'un artisan du cuir pour préparer la tête et la transformer en masque.
Un Rituel d'enchantement, avec un pentacle idoine et cinq coupelles de 20 gr de sel rouge, permettra de transformer en 24 heures ce masque et de lui donner les vertus magiques suivantes : le porteur du masque obtient la capacité de Changement d'Apparence. Cette capacité est effective 1 heure par jour.

BOUC



(~ 1,80 m)(C.M.)
(apparence générale du Satyre, avec un faciès très démoniaque, yeux rouges)

(Nb rencontré : 1~6 ou 2~12 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 40~51

Co : 13~14 **In** : 9~11 **Ch** : 3~4 **Ad** : 14~15 **Fo** : 16
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 16~18 **Per** : 12~14

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 11~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 9~11 P.I. : (2D+2)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Boucs peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 5ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Création d'une Illusion Sonore*
- *Peur* (jet de Courage ou –1/-2 en combat)
- *Cône de Froid*
- *Télékinésie (70 kg)*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par mois, un Démon Bouc peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon Bouc pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 15%. Temps nécessaire : 10 assauts.

DESCRIPTIF
Les Démons Boucs ont globalement l'apparence d'un Satyre, ces créatures sylvestres à corps d'homme et jambe de bouc. De grandes cornes torsadées et un visage particulièrement démoniaque trahissent cependant leur véritable nature.
Bien qu'intelligent, ils n'utilisent pas d'arme. Il semblerait que leur cruauté les pousse à préférer nettement le contact violent et sensuel du corps à corps à mains nues…



Les Démons Boucs sont très communs sur de nombreux plans Abyssaux. Assez faibles, ils ne subissent pourtant que rarement les tracasseries des autres démons plus puissants, car ils savent s'organiser en bandes importantes qui imposent le respect. Ils comptent parmi les rares « démons sociaux ». Ce penchant vers le mal « organisé » les rapproche souvent des démons de type VI (*Balor*), qu'ils aiment tout particulièrement servir…

Ces démons ont un appétit légendaire lorsqu'ils s'incarnent. Il leur faut ainsi près de 50 kg de viande rouge par jour pour maintenir leur forme. En dessous de cette quantité de viande, un Démon Bouc devient littéralement fou-furieux. Il est alors prêt à sauter sur tout ce qu'il rencontre.

DIVERS
Les sabots du démon Bouc possèdent une vertu magique étonnante. Une paire de botte lavée avec un sabot de ce démon, réduit en poudre, puis incorporé à de l'eau, crée des bottes de lévitation (8 à 13 mètres), utilisable environ 1 heure par jour.

CHACKAN



« Démon Serrurier »

(~ 1,60 m)(C.M.)
(humanoïde trappu, gueule énorme, pourvue de crocs acérés, yeux rouges)

(Nb rencontré : 1~6 ou 2~8 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 40~47

Co : 9~11 **In** : 8~9 **Ch** : 3~4 **Ad** : 10~11 **Fo** : 15
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 11~14

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 10~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 2D+1 (griffes) et 1D+8 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Les Démons Chackan peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 5ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Foramen Foraminor*
- *Peur* (jet de Courage ou –1/-2 en combat)
- *Boule de Feu (3D+9)*
- *Télékinésie (70 kg)*
- *Claudibus Clavistibore*
- *Hétéromorphisme*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par mois, un Démon Chackan peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon Chackan pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 10%. Temps nécessaire : 10 assauts.

DESCRIPTIF

Les Démons Chackan sont des démons mineurs assez faibles physiquement, qui de plus ne brillent ni par leur intelligence, ni par leur courage. Petits, leur taille ne dépasse jamais 1,65 m, ils sont méprisés par les autres démons et brutalisés par la plupart.
Si leur méchanceté les pousse à un comportement plutôt agressif, leur couardise naturelle les incite à la prudence et les Chackans n'attaquent généralement que les adversaires face auxquels ils pensent avoir toutes les chances de vaincre.

Petits, les Chackans sont aussi fort trappus et présentent une musculature qui pourrait impressionner. Hélas pour eux, leur force réelle est peu importante et s'ils n'ont pas su dissuader un ennemi plus fort, les Chackans auront très vite le dessous, d'autant que leur protection naturelle est assez médiocre…



Comme beaucoup de démons faibles, les Chackans sont assez fréquents sur les plans Abyssaux. Il est a noter cependant qu'ils détestent le froid et qu'on ne les trouve jamais sur des plans froids (comme celui de *Baal* par exemple)…

On nomme aussi ces démons « démons serruriers » à cause de la capacité particulière qui est la leur de manipuler magiquement les serrures (*Formamen Foraminor* et *Claudibus Clavistibor*). De fait, nombreux sont les invocateurs démonistes qui se lient avec un Chackan pour le faire venir chaque fois que surgit un problème avec une porte !
Le Chackan est d'ailleurs si couard qu'il est assez facile de négocier ses faveurs…

DIVERS

L'avant dernière vertèbre de la queue d'un démon Chackan possède des vertus magiques. Elle renferme une sorte de kyste chronique très curieux, qui, s'il est convenablement poli, permet de fabriquer une lentille alchimique qui permettra de transmuter n'importe quel métal, non enchanté, en or (par focalisation des rayons du soleil). La transmutation prend environ 20 minutes par pièces de métal…

CHASME



(2,10~2,30 m de long)(C.M.)
(hybride de mouche et d'humain,
particulièrement hideux)

(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 7 à 8 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 56~65

Co : 15~16 **In** : 10~13 **Ch** : 2~3 **Ad** : 15~16 **Fo** : 15
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 13~14

3 Att./ Assaut.

Att : 13 (8)
Prd : 7~8

Pr : 5 (chitine naturelle)
P.I. : (1D+6)x2 (griffes)
2D8 Bl (succion sanguine)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Chasmes peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (1,50 m autour d'eux)
- *Effroi au toucher* (jet de Courage ou –2/-3 au combat)
- *Télékinésie* (75 kg) (à volonté)
- *Détection du Bien*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Immunité :* aux poisons de tous types.
- *Bourdonnement* : une fois par jour pendant 5 assauts, un Chasme peut produire un bourdonnement extrêmement puissant, qui causera un coma à toutes les créatures présentes dans un rayon de 20 mètres dans 100% des cas (moins 10% par niveau de la victime, test pour chaque sujet). Ce coma dure de 2 à 8 heures. Pour réveiller une victime ainsi endormie, il faut l'asperger d'eau, la secouer vigoureusement, ou encore que le Chasme lui inflige un drain de sang de 2D8 points.
- *Seuil* : une fois par semaine, un Démon Chasme peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon *Chasme* pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 15%. Temps nécessaire : 3 assauts.

DESCRIPTIF
Comme beaucoup de Démons Mineurs, les Démons Chasmes sont présents dans de nombreux plans des Abysses. Du fait de leur apparence, les Chasmes sont souvent nommées « Démon mouche ». Comme ces insectes, le Chasme possède un corps velu, d'une teinte bleu-vert, des yeux à facettes très large et un « nez » proéminent qui lui sert de dard pour pomper le sang de ses victimes.



Aussi intelligents que hideux, les Chasmes, qui connaissent un mode d'organisation en essaim sont particulièrement difficiles à contrôler et seuls les Démons majeurs les plus puissants s'y risquent (démons des Ombres le plus souvent)
Les Chasmes détestent les Vrocks et les Hezrous (démons type I et II), mais sont suffisamment sages pour éviter les affrontements lorsqu'ils sont perdus d'avances. Par ailleurs, ils ne comptent guère d'alliés au sein même des autres démons mineurs, et ils ne fréquentent le plus souvent que d'autres Chasmes et des Rutterkin, qu'ils utilisent à leurs fins du fait de l'écart important de sagacité entre ces deux espèces !

Combat : les Chasmes frappent de leurs mains « humaines », lacérant leurs adversaires de leurs griffes. Ils tentent aussi de planter leur long appendice « nasale » afin de sucer le sang de leurs adversaires (sang qui leur redonnera des points de vie dans la proportion de 1 point pour 4 points drainés).

DIVERS
Le sang du Chasme entre dans la composition d'un remède contre la malédiction des Vampires !
Il faut faire boire à un « Vampire récent » (devenu Vampire depuis moins d'une lune) un mélange de : 5cl de sang de Chasme par kilo du sujet, additionné de 25 gr de sel rouge, 15 cl d'urine de vierge, une mèche de cheveux réduite en poudre d'un pendu « frais » (moins d'une semaine), une trace de sperme d'étalon et un œil de Méduse.
Cet élixir doit être bu d'un trait par le Vampire dans les quelques minutes qui font le passage de la nuit au jour. Si le Sujet y survit, il plonge dans un coma de 5 à 8 jours et s'éveille de retour à la vie !

DRETCH



(~ 1,30 m)(C.M.)
(gnomes difformes, doté d'un énorme tronc
et de membres maigres)
(Nb rencontré : 1~8 ou 6~36 individus)
(vitesse : 4 à 6 m/sec)

Démon mineur

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 25~40

Co : 11~12 **In** : 6~7 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : 13
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 14~15 **Per** : 11~12

3 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 2D+2 (morsure)
(1D+4)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Dretchs utilisent les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (1,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (15 kg)
- *Nuage Puant (ép. de Constit ou nausées, -1/-2)*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon Dretch peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 5%. Temps nécessaire : 1 minute. Il fera venir alors un Démon de type I.



DESCRIPTIF
Les Démons Dretchs sont les démons les plus faibles et les plus communs des Abysses.
Leur nombre seul leur permet de résister aux mauvais traitements que les démons plus puissants aiment à leur faire subir.
Hideux, agressifs, ces démons sont aussi relativement craintifs, et il n'est pas rare de les voir fuir devant un adversaire qui se défend un peu trop.

Ils sont utilisés par les Démons plus puissants comme troupes ou comme domestiques.

***Combat** : au corps à corps, les Dretchs utilisent leur gueule et leurs griffes pour frapper et lacérer leurs ennemis. Ils frappent trois fois par assaut.*

DIVERS
Un œil de Dretch sur 10 possède une vertu magique extraordinnaire. Mélangé à d'autres ingrédients, il permet de réaliser une potion qui augmentera une qualité du consommateur durant 2 heures.
Recette : un œil de Dretch, 20 gr de sel rouge, 10 cl de sang humain (pas celui du consommateur), 6 carats de diamant.



FOSSOYEUR



(~1,80 m)(C.M.)
(peau très pale et horriblement décharnée, tachée de sang séché)
(Nb rencontré : 2~8 individus)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 40~60

Co : 9~12 **In** : 7~9 **Ch** : 3~5 **Ad** : 12~14 **Fo** : 12~14
Sag : 7~8 **Beau** : 2~3 **Con** : 10~14 **Per** : 14~17

2 ou 3 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 2*
Prd : 11 P.I. : 2D+3 (griffes)
1D +9 (bois de la tête)
1D +6 (morsure) + Spé

* Un Fossoyeur ne peut être blessé que par des armes magiques.

CAPACITES SPECIALES

Morsure empoisonné : la victime d'une morsure du Fossoyeur doit réussir un jet de protection contre le poison, ou perdre 1D10 Bl par assaut, durant 1D8 assauts.

Chaque tranche de 10 points de vie perdus par une victime du Fossoyeur entraîne un risque de5% de risque de contracter une **Boulimie** frénétique.

Les ailes du Fossoyeur lui permettent de se déplacer avec une **grande rapidité** (~ 8 m/sec) et une **extrême agilité dans les airs**. Face à un Démon Fossoyeur en vol, un adversaire au sol se voit infliger un **malus de 4 points en Attaque**.

N.B. : il faut un assaut complet à un Fossoyeur pour prendre son envol.

DESCRIPTIF

Les Fossoyeurs sont des Démons mineurs très fréquents dans de nombreuses couches des Abysses. Ils sont assez grands, mais leur corps est particulièrement frêle. Leur intelligence, peu élevée, les conduit immanquablement aux postes subalternes dans leur plan d'origine.

Sur le Plan Matériel Primaire, les Fossoyeurs se rencontre toujours non loin d'un cimetière. Très friands de chair humaine, ils se rendent dans ces endroit pour en exhumer les cadavres les plus récemment ensevelis, afin de s'en repaître.

Du fait de leurs penchants, ils font parti des Démons les plus faciles à satisfaire lors d'un marché démoniaque. Puisqu'ils font passer la nourriture en premier dans leurs préoccupation, une récompense incluant la possibilité de se rassasier dans un cimetière voisin emporte généralement leur décision.

DIVERS

GARDIEN



(~ 1,85 m)(C.M.)
(humanoïde au corps rouge orangé, couvert d'une sorte de carapace cloutée sur tous le dos, grand sabre à la mains, défenses, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~8 ou 3~24 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 55~65

Co : 18~19 **In** : 10~11 **Ch** : 2~3 **Ad** : 15~16 **Fo** : 18
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 12~14

2 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 9~11 P.I. : (2D+14)x2 (sabre massif maud.+3)

* les Démons Gardiens ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Gardiens peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 5ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Amok* (faible, +2 seulement)
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Foudre* (3D8)
- *Télékinésie* (50 kg)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon Mercenaire peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un démon Dretch pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 30%. Temps nécessaire : 6 assauts.

Bottes : Coup de Bretteur – Stabilité sur Arme – Contre-Ambidextre – Contre-Maître – Retirer un Bouclier – Abîmer l'Armure -

DESCRIPTIF
Les Démons Gardiens furent créés par la *Princesse Démone Valith* pour protéger, à la demande des mortels qui passeraient un pacte démoniaque, les trésors et les lieux importants… Maîtresse de l'Envie elle a choisi de pouvoir répondre ainsi aux demandes de ceux qui l'invoquent afin de préserver leurs biens de la concupiscence de leurs prochains…
Les Démons Gardiens sont ainsi présents essentiellement sur le profond niveau Abyssal soumis à *Valith*, mais on peut aussi en rencontrer dans des niveaux dont les maîtres ont passé alliance avec *Valith*.
S'ils peuvent servir à toutes les tâches dans les Abysses, ces Démons sont en revanche cantonnés à un seul travail lorsqu'ils se rendent sur Dère : protéger un trésor (un objet, une personne chérie, un lieux important…).
Les termes du contrat qui lie un démon Gardien à son « maître » mortel sont très précis et excluent que le Gardien rendent quelques autres services que ce soit au mortel en question (il ne pourra pas répondre à une demande visant à exécuter un ennemi par exemple, même si on lui promet une récompense alléchante).

En mission, les Démons Gardiens éprouvent un grand plaisir à l'accomplissement de leur tâche.
Ils sont généralement enjoués !

Combat : au corps à corps, les Démons Gardiens utilisent toujours leur sabre qu'ils manient particulièrement bien.

DIVERS
*L'appendice pénien d'un Gardien entre dans la composition d'une potion fort prisée des combattants en tout genre, l'**élixir de protection** : (quantité suffisante pour 3 doses) l'appendice pénien complet + 10 cl de sang de Minotaure + 5 gr de Sel Rouge + 20 gr de griffe de dragon. Effet : protection naturelle à +4. Durée : 3 tours de jeu (15 minutes).*

GEOLIER



(~ 1,85 m)(C.M.)
(ventripotent, mains et pieds à trois doigts,
ils grognent à la manière des porcs)
(Nb rencontré : 1~3 ou 1~6 individus)
(vitesse : 4 à 5 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 58~65

Co : 17~18 **In** : 9~10 **Ch** : 4~5 **Ad** : 16~17 **Fo** : 16
Sag : 9~11 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 11~12

2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 12~13 P.I. : 1D+5 Bl (fouet)
ou (2D+1)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Geôliers peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 6ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (5,00 m autour d'eux)
- Dissipation de la Magie
- *Invisibilité*
- *Détection des Illusions*
- *Télékinésie (70 kg)*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, un Démon Geôlier peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'1D3 Démons Mercenaires pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 60%. Temps nécessaire : 5 assauts.

DESCRIPTIF
Les Geôliers sont des démons mineurs présent sur de nombreux plans des Abysses. Craintifs vis-à-vis des Démons plus puissants, ils sont sans pitié avec les créatures plus faibles qu'eux.
Les Démons Majeurs leur confient bien souvent des tâches de gardiens de clefs, de surveillants/contremaîtres…



Ils sont gros et d'une taille assez moyenne. Ils s'expriment toujours par des grognements qui évoquent franchement ceux du porc.

On les domine assez facilement par leur soif de reconnaissance. La flatterie est un instrument puissant pour qui voudrait se les lier…

Combat : lorsqu'il affronte des adversaires au corps à corps, le Démon Geôlier utilise le plus souvent ses griffes. Mais il préfère de loin n'intervenir dans un combat que des arrières, utilisant ainsi avec dextérité son long fouet (6 m) dont il flagelle ses ennemis…

DIVERS
Les ongles des orteils du démon Geôlier ont une vertu magique importante. Additionnée de quelques ingrédients il permet de créer une potion de soin qui rendra au consommateur la totalité de sa santé et de sa vigueur (un ongle, 10 cl de sang de nain, 20 gr de sel rouge).

GUEULE d'ABYSSES



(~ 1,60 m au garot)(C.M.)
(monstre, proche du chien, avec une patte supplémentaire au bas du dos, ne parle pas mais émet des grognements voisins de l'aboiement)
(Nb rencontré : 1~4 ou 2~12 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démon mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 35~60

Co : 19~20 **In** : 7~8 **Ch** : / **Ad** : 17~18 **Fo** : 19
Sag : 9~10 **Beau** : / **Con** : 14~15 **Per** : 14~16

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 3D+8 (gueule)
(1D+6)x2 (membres antérieurs)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Gueule d'Abysses peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (1,50 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (15 kg)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Medousa* (niv 8) (sur une morsure)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

DESCRIPTIF
Les Démons Gueule d'Abysses sont des membres assez communs de la communauté Abyssale.
Hideux, très agressifs, possédant les mêmes caractéristiques que les molosses auxquels ils ressemblent, ces démons sont souvent utilisés par les Princes démons et certains Démons majeurs comme « chien de garde » et même comme « animal de compagnie ».



Combat : lorsqu'il combat au corps à corps contre au plus deux adversaires, ce démon attaque en sautant sur l'un de ses ennemis. Si ses 3 attaques sont un réussies, et si la victime ne pare pas l'attaque des 2 membres antérieurs, le Gueule d'Abysses s'accroche littéralement à elle.
Le Gueule d'Abysses peut alors effectuer des attaques de la gueule avec bonus de 4 points contre cet adversaire qui ne peut plus que tenter des esquives.
Pour se défaire de l'emprise de ce démon, le sujet doit réussir un jet d'Adresse, puis une épreuve de Force comparée.

N.B. : il y a 40% de chances que la victime ne puisse plus attaquer pendant que le Gueule d'Abysses se maintient accroché (bras entravés par la prise !).

DIVERS
La bave du Gueule d'Abysses, mélangée à une décoction de houx, produit un poison insinuatif violent (type E). Appliqué sur une lame, chaque blessure provoque consécutivement la perte de 2D8 points de vie par assaut durant 3 assauts (jet de sauvegarde contre le poison pour ½ dégâts). On peut frapper efficacement avec ces effets de poison 4 fois avec une épée.

DEMONE LEONIDE



(~ 2,00 m)(C.M.)
(peau très bronzée, chevelure noire en « crinière »)
(Nb rencontré : 2~12 individus)

Demon Mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 50~80

Co : 15~17 **In** : 12~14 **Ch** : 10~11 **Ad** : 15~18 **Fo** : 16~18
Sag : 9~13 **Beau** : 13~15 **Con** : 16~17 **Per** : 13~14

3 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 4*
Prd : 10~12 P.I. : 2D+4 (morsure)
(1D+6) x2 (griffes)

* Une Démone Léonide ne peut être blessée que par des armes magiques +1 (ou mieux)

CAPACITES SPECIALES
Les Démones Léonides utilisent les sortilèges suivants, au niveau 9 de magie :

- *Boule de Glace (2x/j)*
- *Vanitar Visibili (2x/j)*
- *Changement d'Apparence (à volonté)*
- *Dissipation de la magie (2x/j)*
- *Injonction (1x/j)*
- *Télésthésie (2x/j)*

Seuil : une Démone Léonide peut ouvrir un seuil pour 1 à 3 démons mineurs Psulls, avec 40% de chance, en 4 assauts

Rugissement Abyssale : Lorsqu'elle pressent un combat difficile, ou pour simplement impressionner son adversaire, la Léonide lance parfois un rugissement terriblement sonore. Tout individu dans un rayon de 15 mètre qui entend ce rugissement, et échoue dans un jet de Courage, perd 2 points en Adresse et 2 points en Courage pour l'heure suivante.
Si 4 Léonides différentes rugissent en moins de 2 assauts, et si le premier jet de Courage est un échec, le sujet perd, en tout, 4 points en Adresse, 4 points en Courage, 2 points en Attaque et 2 en Parade.

DESCRIPTIF
Les Démones Léonides sont originaires d'un niveau des Abysses sur lequel le Prince Démon Ball jouit d'un grand prestige. Elles s'enrôlent assez souvent dans ses terribles légions pour aller sur des plans étrangers répandre la désolation et le sang. Ces Démones d'une grande rapidité se rencontrent généralement en groupe d'une dizaine d'individus, parfois plus. Elles ne connaissent pas réellement la peur, mais craignent tout de même les colère du Prince Démon Ball, le seul qu'elles respectent vraiment.
Lorsqu'elle pénètre le plan matériel primaire, la Léonide aime à fréquenter les villes populeuses. Elle utilise alors une apparence très séduisante, et passe une bonne partie de son temps dans les tavernes et les auberges louches, pour y provoquer des bagarres ayant leurs charmes pour enjeu… Si au cours de ces combats un mortels brille particulièrement par sa vigueur, sa hargne et son mépris de toute loyauté, elle peut s'enticher de lui, et lui accorder ses faveurs pour une nuit. Attention cependant, elle tentera sans doute aucun, au matin, de se repaître de son amant d'une nuit, ou de l'emporter avec elle vers les Abysses Démoniaques.

Léonide Dorée.
Les Léonides de ce type sont des Démones Majeures, reconnaissable à leur peau plus claire et à leur chevelure rousse. Plus rouées que leurs sœurs, elles sont aussi plus puissantes. Elles sont parfois les lieutenants de Seigneurs Démons, ou les meneuses d'un vaste groupe de leurs congénères…
E.V. : 90 à 120 Att : 15~16 Pr : 6*
Prd : 13~14 P.I. : 2D+8 (morsure)
(1D+10) x2 (griffes)
Elles peuvent parer 2 fois !
Elles ne peuvent être blessées que par des armes magiques +2 (ou mieux), et utilisent la magie deux fois plus par jour, au niveau 12 !

LEOPONE

Démone Léopard

(1,80 m)(C.M.)
(pelage fauve et brun,
ailes de chauve-souris)
(Nb rencontré : 1~6 individus)



Démon Mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 40~65

Co : 14~16 **In** : 10~12 **Ch** : 8~12 **Ad** : 14~17 **Fo** : 18
Sag : 8~10 **Beau** : 6~8 **Con** : 14~16 **Per** : 15~18

2 Att./ Assaut.
+ 1 sortilège

Att : 14 Pr : 3* (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (1D+8)x2 (griffes)

* Les démones Léopard ne peuvent être blessées que par des armes magiques.

CAPACITES SPECIALES

Elles peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Rayon Noir* (20 pts de Bl par l'anti-matière) (à volonté) (30 mètres)
- *Bannbaladi* (2x/j) (1 tour)
- *Détection de l'Invisibilité* (permanent)
- *Salander Mutander* (1x/j) (1 heure seulement)
- *Changement d'apparence* (2x/j) (1 tour)
- *Alchimie* (volume de 500 Por/j)
- *Amok* (2x/j) (10 ass.)
- *Vanitar Visibili* (2x/j) (2 min)
- *Fracassement* (2x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

DESCRIPTIF

Les démones Léopards sont originaires des plans Abyssaux soumis à l'autorité de **Pazuzu**, le Prince Démon de l'air.
Dignes filles du grand Démon à tête de rapace, elles sont d'une grande cruauté mais elles possèdent un solide sens de l'humour, même s'il s'exerce le plus souvent au détriment des mortels.
Comme dit plus haut, elles sont souvent rencontrées par groupe de 4 à 6 individus. Chose rare, les démones léopard semblent cultiver une entente remarquable entre-elles et semblent exemptes de toutes chamailleries…

Combat : Les Léopones aiment l'embuscade. Elles agissent le plus souvent en groupe de 5 démones. Quatre d'entre elles se dissimulent (en invisibilité) dans des positions hautes, et la cinquième joue les appas, attirant à porter le mortel imprudent. Dés que la victime est dans la zone favorable, les démones se ruent sur elle s'efforçant de la déséquilibrée (la victime doit réussir un jet de Force avec malus de 2 points par démones se jetant sur elle, pour ne pas choir).
Une fois au sol les léopones tentent de placer chacune une attaque de griffe aux points les plus vulnérables de leur adversaire (gorge, cœur, sexe…) faisant alors **trois fois plus de dégâts**. Elles doivent réussir une épreuve d'attaque avec malus de 4 points. Une seule attaque est possible par Démone présentent autour du corps (maxi. 4), et seulement sur le premier assaut !

DIVERS

MERCENAIRE



(~ 1,75 m)(C.M.)
(sorte de spectre squelettique, toujours vêtu en guerre et portant une épée, yeux rouges)

(Nb rencontré : 1~8 ou 3~24 individus)
(vitesse : 4 à 5 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 50~61

Co : 15~16 **In** : 8~9 **Ch** : 3~4 **Ad** : 10~11 **Fo** : 17
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 13~14 Pr : 4 (équipement divers)
Prd : 10~12 P.I. : 2D+4 (épée bâtarde)
1D+5 (morsure)

CAPACITES SPECIALES

Les Démons Mercenaires peuvent utiliser les pouvoirs suivants, au 5ème niveau de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Amok* (faible, +2 seulement)
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Projectile Magique*
- *Télékinésie (70 kg)*
- *Détection de l'invisibilité*
- *Hétéromorphisme*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par mois, un Démon Mercenaire peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon Mercenaire pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 25%. Temps nécessaire : 10 assauts.



DESCRIPTIF
Les Démons Mercenaires ressemblent terriblement à des spectres de grands guerriers décharnés. Ils sont toujours vêtus de protections guerrières (pièces d'armures, mailles…) et portent une épée bâtarde d'un acier sombre.

Ils sont originaires des plans Abyssaux sur lesquels ils sont assez communs.
Ils sont souvent appelés comme combattant par les Magiciens invocateurs, pour la bonne raison qu'il est facile de les payer. Peu intelligents, ils acceptent souvent de servir un mortel pour le simple plaisir d'aller sur Dère massacrer quelques vivants…

Combat : au corps à corps, les Démons Mercenaires utilisent essentiellement leur épée bâtarde maudite. Tous les deux assauts, ils jouissent cependant d'une attaque supplémentaire qui leur permet de tenter de mordre leur adversaire. Une telle morsure a 5% de chance d'inoculer une maladie à la victime.

DIVERS
Le crâne du Mercenaire fait un excellent creuset pour mélanger les potions, effectuer des préparations alchimiques… Il ajoute 10% à l'efficacité d'un breuvage effectué en son sein…

PSULL



(1,2 m)(CM)
(leur peau est d'un vert très pale,
et leurs ailes sont gis souris)
(Nb rencontré : ~ 1 à 4 individus)

Démon mineur

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 25~30

Co : 10 **In** : 8~10 **Ch** : 6~7 **Ad** : 12 **Fo** : 10
Sag : 8~10 **Beau** : 2 **Con** : 14 **Per** : 14

2 Att./ Assaut.

Att : 10 Pr : 3 ()
Prd : 10 P.I. : (1D+3)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES
Les démons Psulls utilisent les pouvoirs suivants, au niveau 6 de maîtrise :

- *Infravision (80m)*
- *Vanitar Visibili (1 heure) (3x/j)-*
- *Effroi (jet de courage ou –2/-3)*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Cône d'acide (6D4 bl)(25m) (save) (3x/j)*
- *Ténèbres (5m de rayon) (1 tour) (1x/j)*
- *Dissipation de la magie (niv.6) (2x/j)*
- *Cécité, au touché, durant 3 assauts (1x/j) (save)*

Transformations : le Psull peut prendre l'apparence d'un jeune humain (~ 5 ans), d'un chat noir ou d'un corbeau. L'usurpation de forme peut durer longtemps, mais à la moindre contrariété, ou dés qu'il s'excite, le Psull retrouve sa forme « naturelle ».

DESCRIPTIF
Les Psulls sont de petits démons, dont le plan abyssale d'origine, celui de Ball, est un désert glacé.
Lorsqu'ils s'y trouvent, ils assurent la surveillance du domaine, martyrisant les damnés, et délivrant des messages aux endroits les plus éloigné des résidences de leur maître Prince Démon.



Le reste du temps, ils répondent avec empressement aux invocations des cabalistes mortels. Durant tout le temps qu'ils passent à répondre à une sollicitation, ils sont loin de Ball et de ses colères ravageuses.
En prime, ils se retrouvent alors dans un plan matériel primaire, qui constitue pour eux le plus grand des terrains de jeux. Car les Psulls sont des démons facétieux à l'extrême, incapable de résister longtemps à une mauvaise blague, à un mauvais coup.

DIVERS
N.B. : les Psulls ne peuvent pas voyager d'eux-mêmes entre les plans. Pour venir sur le plan matériel, ils doivent être invoqués, comme souvent pour les démons mineurs, mais pour retrouver les abysses, ils doivent attendre le bon vouloir du cabaliste qui les a fait venir.

RUTTERKIN



(1,60~2,30 m)(C.M.)
(silhouette humaine difforme
absence de pilosité)
(Nb rencontré : 1~4 ou 3~12 individus)
(vitesse : 3 à 5 m/sec)

Démon Mineur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 50~65

Co : 14~15 **In** : 6~9 **Ch** : 2~3 **Ad** : 10~11 **Fo** : 17
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 14~15 **Per** : 12~13

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 — Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~12 — P.I. : selon arme (+5 Pts Fo) ou (1D+6)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Rutterkins peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (1,50 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (25 kg) (à volonté)
- *Peur* (jet de Courage réussi ou –2/-3 au combat) (si échec > 4 pts, alors fuite durant 5 assaut) (1x/advers.)
- *Vol* (à volonté)
- *Téléportage* (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par semaine, un Démon Rutterkin peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un démon *Chasme* pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 15%. Temps nécessaire : 1 minute.

DESCRIPTIF
Les Démons Rutterkins sont de forme humanoïde et ressemblent à des humains fous furieux et difformes.
Plutôt commun, ils ne sont guère puissant et sont souvent détestés et même haïs des autres démons.
Ils tentent souvent, par la veulerie, de s'attirer les grâces d'un Hezrou ou d'un Vrock.

Lorsqu'ils sont soumis à une créature, démoniaque ou non, qu'ils considèrent comme leur maître, ils se montrent d'une rare fidèlité pour des démons.

Combat : Ils utilisent souvent des armes très originales, comme le double-lys ou encore des chaînes terminées par des crochets (1D+4, et 2 pts de Blessure par assaut).



Les Rutterkins sont présents en assez grand nombre dans beaucoup de plans Abyssaux.

DIVERS
Le sang du Rutterkin et sa salive peuvent être utilisés comme ingrédients de substitution pour un certain nombre de poison de type A, B, C, D et même E.

TORTAGON

« Démon Tortue »



(~ 1,70 m au sommet de la carapace)(C.M.)
(peau violacée tachée de blanc, corne frontale, griffes antérieures et pattes postérieures à ventouses, toujours courbé)

(Nb rencontré : 1~6 ou 4~24 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démon mineur

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 45~55

Co : 19~20 **In** : 7~9 **Ch** : / **Ad** : 9~111 **Fo** : 17
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 11~14

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 8 (naturelle) (sauf membres : 3)
Prd : 11~12 P.I. : (2D+4)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Tortagons peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (3,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (15 kg)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Escalade d'Araignée*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…
Et :
- *Bouclier de Protection* (confère une protection « naturelle » de 2 points à toutes les créatures dans un rayon de 5 m) (1 tour) (2x/jour)
- *Immunité aux dégâts de Froid* (naturels ou magiques)

DESCRIPTIF
Les Démons Tortagons sont originaires des niveaux des Abysses du Givre et de la Glace soumis à Baal, d'où leur insensibilité au froid. Communs sur ces niveaux, on peut aussi les rencontrer dans d'autres parties des Abysses, mais beaucoup moins fréquemment. Dans ces cas, ils auront probablement été prêtés ou même vendus par Baal à un autre Prince Démon.

Peu intelligent, aussi téméraire qu'il manque de sagesse, le Tortagon est un démon assez facile à berner. Il fonce facilement bille en tête.
Dans les combats de mêlées, comme ceux que se livrent régulièrement les démons dans les plaines Abyssales, il est un atout apprécié pour sa capacité à protéger physiquement tout un groupe (*Bouclier de Protection*).



Combat :
- charge : le Tortagon tente généralement de prendre l'initiative par une charge puissante, corne en avant. Il effectue alors une attaque à 12/20. Si la charge porte, les dégâts occasionnés sont de 4D10+6 Points d'Impact.
- corps à corps : il se sert de ses griffes antérieurs pour lacérer son adversaire.
- protection : s'il se sent menacé, le Tortagon se recroqueville sous sa carapace en ½ assaut. Dans cette position, il se régénère au rythme de 1 point par assaut. S'il n'est pas retourné (il a un poids de ~180 kg), les coups portés contre lui se heurtent à une protection de 14 points !

DIVERS
Avec peu de travail, un bon artisan armurier pourra obtenir un excellent pavois (bouclier « mur de fer ») de la carapace du Tortagon. D'une protection de 3 points, il sera suffisamment léger pour ne pas occasionner de malus d'adresse et aura un « risque d'être endommagé » par un coup de maître à l'as de seulement 2%.



Chapitre IV Les Démons Intermédiaires

On classe dans cette catégorie de « Démons », les démons dont la puissance est dite « intermédiaire ». Plus puissants, et souvent bien plus intelligents que les Démons Mineurs, ces Démons sont moins puissants que les terribles Démons Majeurs que nous décriront plus loin…

On trouve dans cette catégorie :

- Démon Ablanön « entité démoniaque »
- Démon Chien des Abysses
- Démon Incube
- Démon Mentor
- Démon Succoiselle
- Démon Succube
- Démon Tueur Sombre

ABLANÖN

« Entité Démoniaque »



(~ 1,80 m)(C.M.)
(peau rougeâtre, violacée par endroit, pelage épars, difformité nombreuses variant d'un individu à l'autre, odeur de cadavre)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 3 à 8 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 30~90

Co : 13~20 **In** : 18~19 **Ch** : 10~11 **Ad** : 12~13 **Fo** : 9~17
Sag : 11~12 **Beau** : 18~20 **Con** : 14~16 **Per** : 13~15

1 Att./ Assaut.

Att : 11~15 Pr : 0~3* (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+4 à 9 (griffes)

PSI : 80
Att : Toutes Def : Toutes

* Les Ablanön ne peuvent être blessés que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES
Ils peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 10 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (5 m autour d'eux)
- *Suggestion* (1x/j)
- *Bannbaladi* (à volonté) (1 pers. charmée en même tps)
- *Dissipation de la magie (*niv.9*) (*2x/j*)*
- *Effroi* (sur toute créature de moins de 3 m) (à volonté)
- *Clairaudience* (3x/j) (5 min.)
- *Détection de l'invisibilité (*permanent*)*
- *ESP* (à volonté)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…



DESCRIPTIF
Les démons « Ablanön », qu'on nomme aussi « les entités démoniaques », sont présents sur de nombreux niveaux des Abysses, mais particulièrement dans les strates les plus profondes. Totalement intangibles sur leur plan d'origine, les Ablanön possèdent un esprit extrêmement acéré, et leur culture est prodigieuse sur un très grand nombre de sujets.
Ces Entités ont habituellement un nom de 13 lettres (*Donerkonelesh, Assilbapatero, Tronethitraci*, …) et leur rang est compris entre celui des démons mineurs et des démons majeurs.
Elles ont un savoir très important. Lorsqu'elle apparaît enfin à lui (après 1D 10 Tours de jeu, car elle prend son temps!) dans un cercle de lumière éblouissante et au centre du pentacle que le démoniste à préalablement réalisé, le démoniste récupère automatiquement 2D10 points astraux sur ceux dépensés pour le sort. Elles possèdent elles-mêmes 1D100 points astraux.

Une Entité ne possède pas de corps matériel. Elle ne peut pas non plus s'incarner dans le corps d'une créature vivante car elle ne supporterait pas la présence d'un autre esprit même en "sommeil" dans le même corps qu'elle. Ainsi, pour prendre forme sur le plan matériel, les *Ablanöns* doivent s'incarner en donnant « vie » à un amoncellement de multiples corps et membres d'animaux que son invocateur aura disposés pour lui au centre d'un pentacle. Cet invocateur aura également pris soin de placer le corps d'un humain sacrifié pour l'occasion sur cet amoncellement.

NB : plus l'amoncellement est important, plus l'Ablanön aura de puissance (EV, Courage, Force, Constitution).
Pour 4 créatures (deux moyennes et deux grosses) et un humain, l'Ablanön aura environ 30 points de vie.
Pour 6 créatures (trois et trois) et un humain, l'énergie vitale sera de 40 environ…
Pour 8 créatures (quatre et quatre) et un humain, 50… Etc.

Un démoniste peut passer un pacte avec une Entité. Elle, demande simplement à son évocateur qu'il réunisse toujours plus de "composants" pour la prochaine évocation. C'est ainsi qu'elle grossie et peu prendre une taille gigantesque jusqu'à être difficile à protéger d'éventuels regards indiscrets.

DIVERS

CHIEN DES ABYSSES



(1,10 m)(CM)
(on n'en distingue qu'une forme sombre)
(Nb rencontré : 1 à 3 sur le plan matériel,
3 à 12 dans les abysses)

Démon

Résistance à la Magie 10 %.

E.V. : 25~35

Co : 15 **In** : 6~8 **Ch** : 2 **Ad** : 18 **Fo** : 14
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 18

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 4 (peau)
Prd : 8 P.I. : 1D+8 (crocs + poison)

CAPACITES SPECIALES

- **Morsure empoisonnée**. Jet de constitution divisée par deux pour le sujet. En cas de succès aucun effets. En cas d'échec, jet de protection contre les poisons. Si save réussi, perte d'un point en Attaque ou en Parade (D2). Si save raté, perte d'un point en Attaque et en Parade.
Tous les malus sont récupérés après une bonne nuit de sommeil de huit heure.

- Créature extrêmement **rapides et agiles**, le Chien des Abysses peut réussir des bonds allant jusqu'à 10 mètres de long, ou 2 de haut. Sa vitesse de pointe est de 12 m/sec.

- Doté d'un **flair exceptionnel**, il peut suivre une piste, même vieille d'une semaine, avec plus de 95% de réussite. C'est aussi grâce à son flair qu'il peut repérer et combattre les créatures invisibles.



DESCRIPTIF
Le chien des abysses est un démon très fréquent sur la plupart des plans abyssales. Retors, obstiné, il n'abandonne jamais une traque, sauf si un démon plus puissant l'y contraint.
On le trouve parfois en meute, parcourant les plaines démoniaques, mais le plus souvent, c'est dans les caves profondes de l'antre d'un prince Démon qu'on le rencontre, assurant la surveillance d'un passage, ou entretenant le tourment d'un damné.

Son hurlement ressemble assez à celui du loup, mais en plus déchirant, en plus strident aussi.

DIVERS

Les Filles de Diadère



(~ variable)(C.M.)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démone

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 60~75

Co : 15~16 **In** : 17~18 **Ch** : 17~18 **Ad** : 12~14 **Fo** : 13
Sag : 13~14 **Beau** : 18~19 **Con** : 16~17 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (1D+4)x2 (griffes)

PSI : 200
Att : D, Def : G, I

* Les Filles de Diadère ne peuvent être blessées que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES
Elles peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 10 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (2 m autour d'eux)
- *Hétéromorphisme (approximatif)* (à volonté)
- *Suggestion* (à volonté)
- *Bannbaladi* (à volonté) (1 personne charmée en même tps)
- *ESP* (à volonté)
- *Forme Ethérée* (à volonté)
- *Clairaudience* (3x/j) (5 min.)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : trois fois par semaine, une Fille de Diadère peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 5 assauts. Elle fera venir aléatoirement un Démon type II (01-70), un Démon type III (71-95) ou le Haut-Démon Rellak (96-00).

Baiser : le baiser d'une Fille de Diadère peut provoquer, à sa volonté, un état d'hébétude complet (durée 1D4 minutes)

DESCRIPTIF
Les Filles de Diadère sont des Démones relativement puissantes.

La Princesse *Diadère* n'a pas enfanté ces démones… elle les a créées en apportant à leur conception et leur éducation une attention exceptionnelle.
Leur essence première est liée au Prince Démon *Fraz-Urb'Luu*.

Il y a bien longtemps, la Princesse Démone Diadère utilisa toutes les ressources de sa ruse et de son charme pour approcher, séduire et endormir la vigilance du Prince Démon *Fraz-Urb'Luu*, Seigneur du Désespoir. Durant un temps, elle résida même dans son palais, au cœur de la vaste cité démoniaque de *Aabinass*. Lorsqu'elle acquit la certitude que la méfiance du Démon était amoindrie, elle en profita pour l'affronter violemment et le blesser. Avant de s'enfuir, elle parvint à emporter cinq gouttes du sang de *Fraz-Urb'Luu*.
C'est de ces gouttes, essences maléfique du Prince Démon, que furent conçues les cinq démones qu'on nomment aujourd'hui « les filles de *Diadère* ».

Vous trouverez ci-après le détail de chacune des filles de Diadère…

Absyniath
« Sève de Sang »



Gezzadiane
« la Souriante »



Hexaliadre
« vingt doigts »



Lad-hidzale
« voile noir »



782 elle est détruite.
Elle s'incarne dans le corps de la fille du seigneur de Polis (Baronnie de Louxos – Salem)

Trinalith
« l'ambigüe »



DIVERS

INCUBE



(~ 1,80 m)(C.M.)
(peau assez claire, sans pilosité, sauf pubienne légère, voix suave, séducteur, ailes de chauve-souris)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 45~60

Co : 14~16 **In** : 14~17 **Ch** : 16~18 **Ad** : 12~13 **Fo** : 14
Sag : 11~12 **Beau** : 18~20 **Con** : 14~16 **Per** : 13~15

2 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (1D+5)x2 (griffes)

PSI : 160
Att : D, Def : G, I

* Les Incubes ne peuvent être blessés que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Ils peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (2 m autour d'eux)
- *Hétéromorphisme (approximatif)* (à volonté)
- *Suggestion* (à volonté)
- *Bannbaladi* (à volonté) (1 personne charmée en même tps)
- *ESP* (à volonté)
- *Forme Ethérée* (à volonté)
- *Clairaudience* (3x/j) (5 min.)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : trois fois par semaine, un Incube peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 35%. Temps nécessaire : 5 assauts. Il fera venir aléatoirement un Démon type III (01-80), un Démon type IV (81-95) ou un Prince ou Seigneur Démon (96-00).

Baiser : le baiser de l'Incube peut provoquer, à sa volonté, la perte d'un niveau complet d'expérience !

DESCRIPTIF
Les Incubes sont des démons à peu près humanoïde (leur bras supportent des ailes démoniaques). Lorsqu'ils changent d'apparence, c'est invariablement pour prendre l'aspect d'un bel homme, très séduisant.

Les Incubes sont présents sur de nombreux plans Abyssaux, mais leur plan d'origine est sans nul doute celui du Prince Démon *Gul'Cubus*, maître à la fois des *Succubes* et des Incubes, Seigneur de la tentation et de la luxure.

Leur tâche, au service de *Gul'Cubus* ou des autres Princes et Seigneurs démoniaques à qui ils sont parfois prêtés, est de parcourir les mondes matériels primaires (*Dère*…) afin d'y corrompre, par le sexe et la luxure l'âme des femelles mortelles.

Un peu moins puissants que leurs sœurs *Succubes*, les Incubes sont aussi légèrement moins Intelligents et Sages (ils demeurent cependant très nettement au-dessus de la moyenne humaine pour l'Intelligence).
Il existe une rivalité assez forte entre *Succubes* et Incubes, ces derniers étant jaloux de la plus grande notoriété chez les mortels de leurs sœurs !

DIVERS

MENTOR

« Démon Conseiller »



(~ 2,00 m)(C.M.)
(humanoïde à la peau d'un noir sans relief ni lumière, bouche blanche, yeux blancs)

(Nb rencontré : 1~2 ou 1~4 individus)
(vitesse : 6 à 7 m/sec)

Démon

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 60~67

Co : 16~18 **In** : 17~18 **Ch** : 14~15 **Ad** : 10~11 **Fo** : 9
Sag : 15~16 **Beau** : / **Con** : 5~7 **Per** : 19~20

1 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : 2D Bl (touché glacial)

PSI : 150
Att : A, E, Def : F, G, H

* Les Démon Mentors ne peuvent être touchés que par des armes magiques +2 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES
Un Démon Mentor peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 10 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (6,00 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Télékinésie* (50 kg)
- *Bannbaladi*
- *Langues*
- *Hétéromorphisme*
- *Lecture des Langues*
- *Langage Animal*
- *Détection des Mensonges*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…
Seuil : une fois par semaine, un Démon Mentor peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 20%. Temps nécessaire : 10 assauts. Il pourra faire venir à son choix n'importe quel type de Démon Mineur.

DESCRIPTIF
Le Démon Mentor s'incarne toujours sous la forme d'un humanoïde vaporeux, quasi immatériel. Il ressemble beaucoup à une ombre, toujours drapé d'une robe à capuche dont la pâleur évoque immanquablement le linceul.
Du fait de son immatérialité, le Mentor ne peut être que difficilement blessé. En retour, ses capacités d'intervention sur le plan matériel se borne à la peur qu'il peut susciter et à son toucher glacial (proche de celui utilisé par les zombies, bien que moins « sensible »).
Les missions classiques du Mentor ne sont pas des missions de destructions, dont nombre de leurs cousins démons pourraient s'acquitter bien mieux, mais la **« chasse à l'âme d'élite »**. En effet, les Mentors sont souvent envoyés sur les plans matériels pour approcher et séduire, tenter, les mortels dont l'âme pourrait être corrompue et tournée du côté sombre dans la guerre éternelle que se livre la lumière et les ténèbres.
Techniquement, un Démon Mentor répond aussi vite que possible aux premières tentatives de rituel noir d'un humain. Il se montre alors fort peu exigent en regard de ce que lui demande l'apprenti-démoniste. Il lui donne son aide « physique » s'il le faut, l'épaule de ses capacités spéciales, lui dispense ses conseils… Petit à petit, il tente de lui démontrer quels avantages il pourrait retirer d'une alliance définitive avec les ténèbres, l'invitant lentement à envisager la vie sous une philosophie mauvaise…

Les Démons Mentors, aussi nommés « Démons Conseillers », sont rares. Il n'en existerait que quelques centaines dans toutes les Abysses. Ils n'appartiennent jamais à un niveau particulier de celles-ci, mais sont les serviteurs directs de Démogorgon, Orcus et Graz'zt.
On distingue les Mentors des **« Mentors supérieurs »**, des démons conseillers de grande expérience, qui ont vu leurs chasses les mieux menées récompensées par une progression de leurs pouvoirs (+20 pts de vie, pouvoir de Rayon de Feu, Cône de Froid, Fulminictus, Souhait Unique, +2D Bl au touché Glacial…). Ils seraient une petite vingtaine…



DIVERS
S'il est détruit, le corps du Mentor s'évanouit complètement, ne laissant derrière lui que la robe blanche qui le vêtait. Cette robe peut constituer un objet magique précieux pour celui qui la saupoudrerait de 150 gr de sel rouge en prononçant l'incantation « Imneth reg lux » par trois fois… La robe, si elle est portée, devient alors lumineuse (équivalent d'une torche) pour 24 heures (déclenchement en prononçant une fois encore l'incantation lorsqu'elle est portée). Rechargeable par le même procédé.

SUCCOISELLE

« Démone Epervier »

(~ 1,85 m)(C.M.)
(corps fin et musclé, très harmonieux, visage encapuchonné, très laid, grande cape couverte de longues plumes, mains en forme de serres, voix sifflante, peu forte)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 8 à 10 m/sec)



Démone

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 60~75

Co : 15~16 **In** : 17~18 **Ch** : 17~18 **Ad** : 12~14 **Fo** : 13
Sag : 13~14 **Beau** : 18~19 **Con** : 16~17 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 13 — Pr : 1* (naturelle)
Prd : 12 — P.I. : (1D+4)x2 (griffes)
ou 1D+10 Bl (fouet)

PSI : 200
Att : D, Def : G, I

* Les Succubes ne peuvent être blessées que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Elles peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (2 m autour d'eux)
- *Hétéromorphisme (approximatif)* (à volonté)
- *Suggestion* (à volonté)
- *Bannbaladi* (à volonté) (1 personne charmée en même tps)
- *ESP* (à volonté)
- *Forme Ethérée* (à volonté)
- *Clairaudience* (3x/j) (5 min.)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : trois fois par semaine, une Succube peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 5 assauts. Elle fera venir aléatoirement un Démon type IV (01-70), un Démon type VI (71-95) ou un Prince ou Seigneur Démon (96-00).

Baiser : le baiser de la Succube peut provoquer, à sa volonté, la perte d'un niveau complet d'expérience !

DESCRIPTIF

Les Succubes sont des démons humanoïdes ressemblant à de très belles humaines, à la différence près, et notable, qu'elle possèdent des ailes de chauve-souris dans le dos qui trahissent leur condition. Lorsqu'elles changent d'apparence, à volonté, c'est toujours pour prendre l'aspect d'une belle femme, dotée d'appâts… appétissants…
Les Incubes sont originaires du plan Abyssal soumis au Prince Démon *Gul'Cubus*, Seigneur de la tentation et de la luxure, et maître des Succubes et des *Incubes*. Mais elles sont aussi présentes sur de nombreux autres plans Abyssaux, notamment lorsqu'elles sont prêtées par leur seigneur à d'autres Princes et Seigneurs démoniaques (souvent en dédommagement d'une dette, ou en contrepartie d'une alliance).
Leur fonction première est de parcourir les mondes matériels primaires (*Dère*…) afin d'y corrompre, par le sexe et la luxure l'âme des hommes mortels. Dans leurs missions, elles sont souvent seules, ou parfois entourées de démons plus faibles qu'elles tyrannisent volontiers…

Un peu plus puissantes que leurs frères *Incubes*, les Succubes sont aussi plus Intelligentes et Sages.
Dans la rivalité qui les oppose aux *Incubes*, les Succubes utilisent volontiers la duperie et la ruse, ainsi que leurs charmes qui parfois parviennent à dominer les sens de leurs frères…

DIVERS

SUCCUBE



(~ 1,80 m)(C.M.)
(peau assez claire, chevelure longue et soyeuse, voix suave, très séduisante, ailes de chauve-souris)

(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démone

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 60~75

Co : 15~16 **In** : 17~18 **Ch** : 17~18 **Ad** : 12~14 **Fo** : 13
Sag : 13~14 **Beau** : 18~19 **Con** : 16~17 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (1D+4)x2 (griffes)

PSI : 200
Att : D, Def : G, I

* Les Succubes ne peuvent être blessées que par des armes magiques +1 (ou mieux).

CAPACITES SPECIALES

Elles peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 8 de maîtrise, un par assaut :

- *Ténèbres* (à volonté) (2 m autour d'eux)
- *Hétéromorphisme (approximatif)* (à volonté)
- *Suggestion* (à volonté)
- *Bannbaladi* (à volonté) (1 personne charmée en même tps)
- *ESP* (à volonté)
- *Forme Ethérée* (à volonté)
- *Clairaudience* (3x/j) (5 min.)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : trois fois par semaine, une Succube peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 40%. Temps nécessaire : 5 assauts. Elle fera venir aléatoirement un Démon type IV (01-70), un Démon type VI (71-95) ou un Prince ou Seigneur Démon (96-00).

Baiser : le baiser de la Succube peut provoquer, à sa volonté, la perte d'un niveau complet d'expérience !

DESCRIPTIF
Les Succubes sont des démons humanoïdes ressemblant à de très belles humaines, à la différence près, et notable, qu'elle possèdent des ailes de chauve-souris dans le dos qui trahissent leur condition. Lorsqu'elles changent d'apparence, à volonté, c'est toujours pour prendre l'aspect d'une belle femme, dotée d'appâts… appétissants…

Les Incubes sont originaires du plan Abyssal soumis au Prince Démon *Gul'Cubus*, Seigneur de la tentation et de la luxure, et maître des Succubes et des *Incubes*. Mais elles sont aussi présentes sur de nombreux autres plans Abyssaux, notamment lorsqu'elles sont prêtées par leur seigneur à d'autres Princes et Seigneurs démoniaques (souvent en dédommagement d'une dette, ou en contrepartie d'une alliance).
Leur fonction première est de parcourir les mondes matériels primaires (*Dère*…) afin d'y corrompre, par le sexe et la luxure l'âme des hommes mortels. Dans leurs missions, elles sont souvent seules, ou parfois entourées de démons plus faibles qu'elles tyrannisent volontiers…

Un peu plus puissantes que leurs frères *Incubes*, les Succubes sont aussi plus Intelligentes et Sages.
Dans la rivalité qui les oppose aux *Incubes*, les Succubes utilisent volontiers la duperie et la ruse, ainsi que leurs charmes qui parfois parviennent à dominer les sens de leurs frères…

DIVERS

TUEUR SOMBRE

ou **Kilrog**

(1,90 m)(C.M.)
()
(Nb rencontré : 1~3 individus, sur les 15 existants)



Démon

Résistance à la Magie 60%.
→ 6% de retour de sorts.

E.V. : 160~180

Co : 20 **In** : 13~15 **Ch** : 4 **Ad** : 16~18 **Fo** : 18
Sag : 7~8 **Beau** : 6 **Con** : 18~19 **Per** : 20

2 Att./ Assaut.
(ambidextrie)

Att : 16 Pr : 6*
Prd : 13 P.I. : 1D+10 (Dagues maudites +2) + Spé

* Un Tueur Sombre ne peut être blessé que par des armes magiques +1, ou en argent.

CAPACITES SPECIALES

Un Tueur Sombre manie toujours **deux dagues**, une Dague maudite aux reflets verts et une Dague maudite aux reflets bleus. Une blessure causée par une Dague verte provoque la perte d'1 point d'Attaque, alors qu'une blessure causée par une Dague bleue provoque la perte d'1 point de Parade. Ces pertes de maîtrises au combat sont cumulatives, et durent **environ 10 minutes**.
Cependant, un individu qui perdrait au moins 4 points dans une même valeur de combat, perdrait alors ensuite définitivement 1 point dans la valeur concernée ! (si un même sujet est blessé 10 fois par un Tueur Sombre, et qu'il a été touché 7 fois par la dague verte et 3 fois par la dague bleue, il ne perd que 1 point en Att. ; si par contre, il avait été blessé 8 fois par la verte et 2 fois par la bleue, il aurait perdu définitivement 2 points en Att.)

Déguisement : 80% de réussite, avec imitation de n'importe qui.

La vue de la forme naturelle d'un Tueur Sombre cause une **Terreur** de 2D6 assauts à tout mortel (fuite inconsidérée), à moins qu'un jet de Courage ne soit réussit.

Capacités de Voleur :

Pickpocket : 85%	Dissimulation dans l'ombre : 119%
Crochetage : 95%	Acuité auditive : 55%
Détection de piège : 99%	Escalade : 130%
Déplacement Silencieux : 110%	Lecture des langues : 80%

N.B. : les Tueurs Sombres ne jouissent pas du « Back Stab »

DESCRIPTIF

Les Tueurs Sombre, ou Kilrogs, sont des créatures de grande taille, mais de stature humaine (~1,90 m). Au nombre de 15, ils furent ramenés à un état d'existence Démoniaque par le Prince Démon Orcus après leur mort sur le Plan Matériel Primaire. Tous les 15 étaient jadis des voleurs de très haut niveau, 21 et plus, et s'illustrèrent par une vie de débauche, de luxure et de crime.

La forme naturelle d'un Tueur Sombre est celle d'un humain au corps puissant, portant une combinaison en cuir d'un noir profond et une capuche qui plonge dans l'ombre leur visage.
Fondamentalement mauvais, c'est avec le plus grand plaisir qu'ils exécutent les ordres de leur maître Orcus. On prétend que ce dernier loue parfois les services de ses Kilrogs à des mortels, liés à eux par pacte.

DIVERS



Chapitre V Les Démons Majeurs

Les Démons Majeurs sont des démons qui atteignent une puissance importante. Certains sont les lieutenants directs des Princes Démons qui gouvernent les plans abyssaux, d'autres sont parfois eux-mêmes les « gouverneurs » de tout un plan démoniaque !

Les Démons Majeurs sont craints et détestés par tous les démons qui leur sont inférieurs…

On trouve dans cette catégorie :

- Démon Broyeur
- Démon Chaosien
- Démon des Ombres
- Démon Triple Faces

BROYEUR



(~ 2,60 m)(C.M.)
(silhouette humanoïde, extrêmement large d'épaules, petite tête aux dents cruelles)
(Nb rencontré : 1~2 ou 1~4 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Démon Majeur

Résistance à la Magie 55 %.

E.V. : 90~105

Co : 17~18 **In** : 12~13 **Ch** : 5~7 **Ad** : 15~17 **Fo** : 24
Sag : 11~12 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 18~19

3 Att./ Assaut.
(ambidextre)

Att : 16~17 Pr : 2+6 (naturelle et équipement)
Prd : 12~13 P.I. : (2D+8)x2 (poings)

PSI : 120
Att : A, C, Def : G, H

CAPACITES SPECIALES

Les Démons Broyeur peuvent utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (3,00 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (150 kg)
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 au combat)
- *Rayon d'Affaiblissement*
- *Holographie*
- *Lévitation* (16 m)
- *Hétéromorphisme*
- *Création d'une Illusion*
- *Lytomorphose*
- *Détection de la Magie*
- *Dissipation de la Magie* (12ème niv)
- *Invisibilité* (1 tour)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jours, un Démon Broyeur peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 4 assauts. Il fera venir alors 1D4 Démons Psulls (01-60) ou 1D2 Rutterkin (61-00).

DESCRIPTIF



Les Démons Broyeurs sont présents sur la plupart des plans Abyssaux. On les rencontre très souvent au service de puissants Hauts Démons, ou de Prince Démons, dont ils sont les gardes du corps.
Forts, obéissants, pas trop intelligents, les Broyeurs sont des exécutants parfaits. Attention cependant, lorsqu'ils sont invoqués, ils manquent souvent de jugement en négociation et se montrent souvent trop gourmands !

Les Broyeurs sont très grands. Leur corps est hérissé de pique sur les épaules, le haut du dos… Leurs dents sont terrifiantes, mais ils ne s'en servent jamais au combat !

Ils aiment impressionner et on peut parfois éviter la catastrophe en se montrant démesurément terrorisé par leur aspect ! Cette démonstration de crainte peut les flatter…

DIVERS

Lorsqu'il est abattu, le Démon Broyeur se consume en quelques secondes, ne laissant derrière lui qu'une des cornes. Cette corne, réduite en poudre permet de confectionner une potion d'invisibilité (1 corne de Broyeur, 40 gr de sel rouge, huile de graisse de dragon).

CHAOSIEN



(~ 2,80 m)(C.M.)
(corps hexapode « écorché », nombreuses excroissances osseuses et cornes, gueule puissante avec deux défenses, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~2 ou 1~4 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Démon Majeur

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 110~125

Co : 18~20 **In** : 14~15 **Ch** : 2~4 **Ad** : 14~15 **Fo** : 25
Sag : 9~11 **Beau** : / **Con** : 19~21 **Per** : 16~17

2 à 4 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 14~16
Prd : 12~13

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : (2D+8)x2 (griffes)
4D+6 (membres centraux)
5D+4 (gueule)
5D+2 (queue)

PSI : 180
Att : toutes Def : toutes

* un Démon Chaosien ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux)

CAPACITES SPECIALES
Les Démons Chaosiens peuvent utiliser les pouvoirs suivants au niveau 12 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (4,50 m autour d'eux)
- *Télékinésie* (180 kg)
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 au combat)
- *Boule de Feu* (grosse) (5D10+48)
- *Oubli*
- *Lévitation* (16 m)
- *Hétéromorphisme*
- *Nécroanimation*
- *Salander Mutander*
- *Détection de la Magie*
- *Dissipation de la Magie* (12ème niv)
- *Invisibilité* (1 tour)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…
Seuil : une fois par jours, un Démon Chaosien peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'autres démons pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 70%. Temps nécessaire : 4 assauts. Il fera venir alors 2D6 Démons Dretchs (01-70) ou 1D4 Rutterkin (71-00).

DESCRIPTIF
Les Démons Chaosiens sont aussi nommés « démons dragons » ou « démons bêtes » ou encore « cavaliers du chaos » (allusion à leurs six membres qui évoqueraient un cavalier et sa monture). S'ils ont reçu autant de surnoms depuis leur création, c'est qu'ils ont toujours frappé les imaginations des mortels, tant leur apparence est terrifiante et grande leur cruauté. Car on compte plusieurs dizaines de cas dans l'histoire où ces fléaux s'abattirent sur Dère, engendrant la destruction de cités, dévastant des régions entières, semant mort, chaos et désespoir.
Ces démons furent probablement créés par Démogorgon dans les origines des temps Abyssaux afin de servir de bourreaux pour punir les seigneurs mortels qui n'honoreraient pas leurs pactes avec les Démons.
Ils séjournent dans un grand nombre de niveaux Abyssaux, où ils sont considérés comme des Seigneurs et se comportent comme tel, mais ne sont jamais plus de quelques-uns sur un même niveau. Etonnamment pour des démons, ils conservent entre-eux une grande unité et une communauté d'intérêt, formant comme un syndicat qui défend leurs intérêts vis-à-vis des démons plus puissants !
Puissants, unis au-delà des niveaux abyssaux, intelligents, les Chaosiens n'obéissent finalement qu'à Démogorgon, même s'ils prétendent prêter allégeance aux maîtres des niveaux qui les accueillent.

Combat : lorsqu'il est engagé dans un corps à corps, le Démon Chaosien utilise généralement les griffes de ses membres antérieurs, frappant ainsi deux fois dans un assaut (une attaque par bras antérieur). C'est ainsi qu'il se débarrasse de la plupart des adversaires. S'il souhaite accélérer l'élimination d'un ennemi, il peut aussi utiliser en coup de boutoir ses deux membres intermédiaires. Enfin, s'il se sent menacé par des adversaires nombreux et dangereux, il utilise en addition de ces attaques : une puissante morsure ou un balayage de sa terrible queue.

DIVERS
La dernière vertèbre de la queue d'un démon Chaosien peut être utilisée pour créer une arme d'environ 1,40 m (dont le maniement sera le même que celui du Massetin) qui occasionnera 3D+6 à 3D+8 P.I. Il y faut la science d'un Maître Armurier.

NABASSU



(2,10 m)(CM)
(grand et fin, peau écailleuse,
brune à gris clair, à sa convenance)
(Nb rencontré : 1 sur le plan matériel
1 à 5 sur les plans démoniaques)

Démon Majeur

Résistance à la Magie 5 à 50 %.

E.V. : 60~96**

Co : 16~20 **In** : 13~14 **Ch** : - **Ad** : 15~16 **Fo** : 20
Sag : 11~12 **Beau** : - **Con** : 17 **Per** : 15~16

3 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 2* → 11*,** (naturelle)
Prd : 11 P.I. : (1D+9)x2 (griffes)
3D+8 (morsure)

** Les Nabassus ne peuvent être blessé que par des armes en fer, ou magique +1 ou mieux.*

*** Les premières valeurs sont les valeurs d'un Nabassu immature. Pour chaque humain ou semi-humain abattu, ou asservi, le Nabassu gagne 2 points de vie et ½ points de protection.*
La protection à la magie dépend aussi partiellement de l'expérience du Nabassu

CAPACITES SPECIALES

En plus des pouvoirs propres à tous les démons (Cf.) :

Nabassu « immature » (à volonté, 1 par assaut) :

- *créer la pénombre (7 m de rayon)*
- *Créer les ténèbres (5 m de rayon)*
- *Gaz de volonté morte (volume de 6 m³) (jet de sauvegarde contre la mort ou la victime devient docile et dévouée en tout aux désirs du Nabassu, pouvant même combattre ses compagnons ou se donner la mort)*

Déplacement silencieux, dissimulation dans l'ombre, acuité auditive, back stab comme un voleur de niveau égal à la moitié de points de vie du Nabassu au-dessus de 60.

Nabassu « mature » (à partir de 80 pts de vie) :

- *invocation de 2 à 5 Ombres (1x/j)(s'il se trouve dans les Abysses)*
- *Forme éthérée (2x/j) (1 tour)*
- *Drain d'énergie (-1 niv.) (au touché) (jet de sauvegarde) (2x/j)*
- *Paralysie (rayon de 3,5 m) (Cf Medousa) (1x/j)*
- *Régénération à 20 pts de vie (1x/j)*
- *Sphère de silence (rayon de 3,5 m) (1x/j)*
- *Téléportation*
- *Attaque vampirique (1x/j) (7 m) (le Nabassu peut, avec une attaque de ce type, utiliser, détourner une attaque physique, ou magique, d'une créature contre elle-même et vers quelqu'un d'autre ou le néant – le Nabassu n'est alors pas victime de l'attaque)*

DESCRIPTIF



Les Nabassus sont des démons majeurs de grande taille. Leur peau est écailleuse, tout comme ses ailes semblables par ailleurs à celles des chauves-souris.
Il possède deux petites cornes qui en disent long, si toutefois c'était encore nécessaire, sur la nature des Nabassus.
Leurs deux canines inférieures font saillies de sa bouche. Leurs yeux sont vitreux et jaunâtres. Enfin, leurs doigts et leurs « pieds » sont semblables à des serres, aux griffes affutées comme des rasoirs.

Les Nabassus sont très fréquents dans les niveaux intermédiaires des Abysses. On les rencontre en grand nombre dans le plan soumis à *Fraz-Urb'luu*, le Prince Démon du Désespoir, un niveau des Abysses vaste, presque infini, morne et gris, qui engendre immanquablement la monotonie et le spleen.

L’une des missions récurrente dont hérite les démons Nabassu est la recherche de renseignements qui pourraient conduire le Prince Démon jusqu’à son bâton de pouvoir, un artefact puissant (domination des masses, voyage astral, protection magique au porteur, régénération…) qu’il cherche sans relâche depuis des siècles…

On rencontre fréquemment les Nabassus sur le Plan Matériel Primaire, car depuis des millénaires, ces démons, qui naissent sur les plans des Abysses, ont par grâce spéciale l’autorisation de se rendre sur le Plan Matériel, pour y gagner en expériences. Ce voyage se fait par concentration psionnique, bien que par ailleurs les Nabassus ne possèdent pas de pouvoir Psi.

Sur le Plan Matériel Primaire, les Nabassus laissent libre cours à leurs vils instincts, ils répandent le mal et croisent en puissance en affrontant des humains, ou encore en créant des morts-vivants démoniaques.

Arrivés à maturité les Nabassus ont alors le choix de rejoindre les Abysses, pour s’y installer comme de petits seigneurs, protégés par des démons de moindre puissance.

DIVERS



DEMON des OMBRES



(1,80 m)(C.M.)
(ombre noire, grandes ailes de chauve-souris)
(Nb rencontré : 1~4 individus)

Démon Majeur

Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 110~130

Co : 18 **In** : 13~16

Ch : 4~6 **Ad** : 12~16 **Fo** : 16~20

Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : / **Per** : 10→16

3 Att./ Assaut.

Att : 18 Pr : 14*
Prd : 17 P.I. : 4D+2 (morsure)
(1D+11)x2 (griffes)

*Un *Démon des Ombres* ne peut être blessé que par des armes magique +2, ou mieux.

CAPACITES SPECIALES

Immunité totale au sorts de Feu, de Froid et d'Electricité.

Rayon Noir (2x/j) (draine 3D6 de points de vie d'un individu et renforce d'autant le démon)

Annihilation d'un Déva (ou angelot) (2x/j) (jet de protection sur la « mort magique » pour le Déva, avec malus de 5, ou renvoi vers son plan d'origine pour 10 ans !)

Ténèbres (1x/j) (15 m de rayon).

Peur (1x/j) (sur toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres, épreuve de courage ou paralysé par la peur pour 2D6 assauts).

Surprendre (90% de chance de surprendre un adversaire).

VULNERABILITE

Le *Démon des Ombres* est particulièrement sensible aux illuminations magiques.
Un sort de lumière magique lancé à moins de 5 mètres de lui occasionnera au démon 1D6 de Bl par niveau du cabaliste.
La lumière, même seulement issue d'une torche affaiblie considérablement le *démon des ombres*. Ainsi à la lueur d'une torche (ou équivalent) ses valeurs deviennent les suivantes : Att : 15 ; Prd : 12 ; Pr : 8* et P.I. : 3D+2 et (1D+9)x2.
Sous une lumière vive (au moins 5 torches à moins de 6 mètres) elles deviennent celles-ci : Att : 12 ; Prd : 8 ; Pr : 5* et (1D+6)x2.



DESCRIPTIF

Le Démon des Ombres est une créature rusée, capable d'une grande finesse, mais peu encline à se contrôler dans des situations délicate.

Le démon des Ombres est une « mane » méritante, qui a su plaire à un Prince Démon et a obtenu en récompense un statut de démon à part entière.
On les rencontre beaucoup au service de *Démogorgon*, d'*Orcus*, de *Gül-Cubus* et des Hauts démons (comme *Squäm*).

DIVERS

TRIPLE FACES



(2,80 m)(CM)
(Chitine de couleur ocre, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1 à 2 sur le plan matériel
1 à 6 sur les plans démoniaques)

Démon Majeur.

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 105~120

Co : 18 **In** : 8~10 **Ch** : 5 **Ad** : 14 **Fo** : 24
Sag : 8~9 **Beau** : 1 **Con** : 20 **Per** : 14~17

3 Att./ Assaut.

.2 Prd / Assaut.

Att : 15 Pr : 10* (chitine)
Prd : 15 P.I. : (2D+5)x2 (griffes)
3D+2 (morsure)

* Le démon Triple Face ne peut être blessé que par des armes magiques +1, ou mieux.
N.B. : les armes contondantes ne lui occasionne pas de dégâts.

CAPACITES SPECIALES

Les Démons « Triples Faces » peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un par assaut :

- *Infravision (80m)*
- *Vanitar Visibili (1 heure) (3x/j)-*
- *Effroi (jet de courage ou –2/-3)*
- *Détection de l'invisibilité (permanent)*
- *Hétéromorphisme (1x/j) (2 heures)*
- *Cône d'acide (6D4 bl)(25m) (save) (3x/j)*
- *Ténèbres (5m de rayon) (1 tour) (1x/j)*
- *Dissipation de la magie (niv.6) (2x/j)*
- *Cécité, au touché, durant 3 assauts (1x/j) (save)*
- *Connaissance des alignements (à volonté) (20 m)*

Seuil : un démon Triple-faces peut ouvrir un seuil pour 1 à 2 de ses semblables, avec 60% de chance, en 4 assauts. Il peut aussi tenter de faire appel à 1 à 4 démons *Psulls*, avec 70% de chance, en 4 assauts.



DESCRIPTIF
Les démons Triple-faces sont des démons majeurs d'une Intelligence assez limitée. Ils sont irritables, et se contrôle mal face à qui les provoque ouvertement.
En ceci, ils ressemblent fort au Prince démon Ball, sur le plan duquel on les trouve d'ailleurs fréquemment, tant sur le plan abyssal du givre que sur celui de la glace. Dans ces endroits, il n'est pas rare de voir un démon Triple-face commandant à une petite troupe de démons Psulls.

Au combat, le démon peut utiliser chacune de ses mains griffues pour lacérer un adversaire, et dans le même assaut, tenter de le mordre. Au moment de parer les coups d'un adversaire, ses trois faces lui permettent de se protéger de deux coups sur un même assaut.

DIVERS



Chapitre VI Les Hauts Démons

Les Hauts Démons sont des créatures de grande puissance. Ils sont classés juste au dessous des Seigneurs Démons et des Princes.
Dans les plans démoniaques, ils sont le plus souvent les maîtres d'un vaste territoire, même s'ils l'administrent généralement pour le plus grand profit d'un Prince auquel ils sont inféodés…

Cette catégorie de Démons comprend :

- Le Haut Démon Aabigaal
- Le Haut Démon Ti'Yeth

AABIGAAL



(~ 3,45 m de haut)(C.M.)
(corps massif, très large, de couleur rouge profond, grandes ailes démoniaques, yeux blancs, cornes, queue longue et épaisse…)
(vitesse : 8 m/sec)

Haut Démon

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 222

Co : 20 **In** : 20 **Ch** : 17 **Ad** : 15 **Fo** : 28
Sag : 17 **Beau** : / **Con** : 21 **Per** : 18

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 17 (10) Pr : 6* (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (2D+18)x2 (poings) et 1D+14 (queue)

PSI : 220
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

** Aabigaal ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Aabigaal peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 16 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (6 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Empreinte Abyssale*
- *Cécité*
- *Télékinésie* (150 kg)
- *Rayon de Feu* (80 Pts)
- *Lecture des Langues*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Surdité*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, Aabigaal peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'autres démons pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 65%. Temps nécessaire : 2 assauts. Il fera venir aléatoirement 1D4 Démons type I (01-60), 1D3 Démon type II (61-80), ou 1D2 Démon Mercenaires (81-00).

DESCRIPTIF
Aabigaal possède le statut de Haut Démon. Peu nombreuses, ces entités son situé dans la « hiérarchie » démoniaque entre les Démons Majeurs et les Seigneurs Démons.
Aabigaal est au service du Prince Démon *Fraz-Urb'luu*, seigneur du désespoir, dont il est le lieutenant principal et le Sénéchal de sa cité d'*Aabinass*.
Aabigaal est un Démon puissant, craint autant pour sa force physique que pour sa perspicacité et son étonnante Sagesse (étonnante pour un Démon). Froid, calculateur, il inspire plus que de la terreur aux autres démons lorsqu'ils ont une erreur à se reprocher. Il détruit ses sbires plus facilement que ses ennemis…



Ses dessins sont toujours alambiqués et il n'est pas rare qu'il doive expliquer en détail à son seigneur, Fraz-Urb'luu, les raisons qui le font parfois favoriser les plans d'un humain pour parvenir à ses propres fins, toujours dans l'intérêt des Abysses…

Combat : Aabigaal n'utilise sa force physique que s'il ne peut pas faire autrement (sorts inefficaces, ennemis trop nombreux…). Il frappe alors de ses poings et de sa puissante queue capable de balayer un adversaire de taille humaine et de le projeter à plus de 5 mètres sur un 1, 2 ou 3 au dé d'attaque.

DIVERS
Aabigaal est éperdument épris de la Diablesse Bensozia, épouse de Belzébuth, et se rend parfois sur un plan matériel pour la rencontrer et lui « compter fleurette ».

RELLAK

« **Le Serviteur de Diadère** »



(~ 6,65 m de long)(C.M.)
(démon au corps serpentin, buste tatoué de symboles démoniaques, cornes effilées et nombreuses, double mâchoire, yeux opalins)
(vitesse : 10 m/sec)

Haut Démon
de la Trahison

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 202

Co : 22 **In** : 18 **Ch** : 12 **Ad** : 18 **Fo** : 28
Sag : 14 **Beau** : / **Con** : 21 **Per** : 16

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 17 (15)
Prd : 13

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : (2D+14)x2 (griffes)
et 1D+15 (coup de queue)

PSI : 190
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

** Ti'Yeth ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Ti'Yeth peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 15 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (5 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Empreinte Abyssale*
- *Cécité*
- *Télékinésie* (130 kg)
- *Rayon de Feu* (80 Pts)
- *Cécité*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*



Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, Ti'Yeth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'1D3 démons Dretchs pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 60%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF
Diadère possède un serviteur particulier, le puissant *Rellak*, Haut-Démon de la Trahison.
Rellak fut jadis un fidèle du Prince Démon Orcus… Mais il a trahit celui-ci pour rejoindre sa nouvelle maîtresse à laquelle il voue une adoration sans borne…

TI'YETH



(~ 6,65 m de long)(C.M.)
(démon au corps serpentin, buste tatoué de symboles démoniaques, cornes effilées et nombreuses, double mâchoire, yeux opalins)
(vitesse : 10 m/sec)

Haut Démon

Résistance à la Magie 60 %.

E.V. : 202

Co : 22 **In** : 18 **Ch** : 12 **Ad** : 18 **Fo** : 28
Sag : 14 **Beau** : / **Con** : 21 **Per** : 16

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 17 (15) Pr : 6* (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (2D+14)x2 (griffes) et 1D+15 (coup de queue)

PSI : 190
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

** Ti'Yeth ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Ti'Yeth peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 15 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (5 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Empreinte Abyssale*
- *Cécité*
- *Télékinésie* (130 kg)
- *Rayon de Feu* (80 Pts)
- *Cécité*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : une fois par jour, Ti'Yeth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'1D3 démons Dretchs pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 60%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF
Ti'Yeth possède le statut de Haut Démon. Peu nombreuses, ces entités son situé dans la « hiérarchie » démoniaque entre les Démons Majeurs et les Seigneurs Démons.
Il est un ancien démon Hezrou qui s'est montré particulièrement fidèle à Ti'Yanoth et efficace dans la conduite de nombreuses missions chaotiques sur Dère. En récompense, le Seigneur des Hommes-Reptiles l'a élevé au rang de Haut Démon et lui a donné une apparence digne de son nouveau statut. Il lui a même donné un nom démoniaque proche du sien pour montrer à tous combien il lui est cher.
Ti'Yeth est le Grand Général des armées démoniaques d'Hommes-Serpents de Ti'Yanoth. A ce titre, il parcoure parfois les plans matériels pour inspecter les clans soumis à l'autorité de son seigneur, pour en éprouver la fidélité ou pour apporter de l'aide dans des plans qui privilégient les desseins du chaos.
Ti'Yeth, par son ascension démoniaque exemplaire fait l'admiration de bon nombre de démons mineurs… Et engendre la jalousie chez beaucoup de démons majeurs…

Combat *:* engagé dans un corps à corps, Ti'Yeth utilise les griffes qui terminent ses mains, ainsi qu'avec une exceptionnelle précision, sa longue queue puissante (Attaque à 18).
Sur une attaque particulièrement réussie (3/20 ou mieux), Ti'Yeth parvient à enserrer son adversaire (maxi un humanoïde de 2,80 mètres). Il y a alors 40% de chance pour que celui-ci perde dans la prise l'usage de ses bras. Chaque assaut de la contrition qui commence occasionne 3D4 Pts de Bl à la victime. Pour échapper à cette prise, la victime doit réussir un jet de Force comparée et un jet d'Adresse.

DIVERS

Chapitre VII Les Seigneurs et Princes Démons

Tout en haut de la hiérarchie démoniaque, se trouvent les Seigneurs et les Princes Démons.
Si on les compare aux Diables (créatures équivalentes d'alignement Loyal et Mauvais), on peut dire qu'il existe un nombre très important de Princes Démons. En effet, alors qu'on ne compte que 9 Archi-Diables, on compte plusieurs dizaine de Prince Démons. Chacun d'entre eux gouverne un, deux, trois, voire cinq ou six niveaux des Abysses (qui en comptent 666).

Les Différences de puissances sont importantes entre ces créatures.
Le maître suprême des Démons est le Prince Démogorgon (lui-même vassal du Dieu Sans Nom).

On trouve dans cette catégorie :

- Seigneur Démon *Baphomet*
- Seigneur Démon *Ti'Yanoth*
- Seigneur Démon *Yeenoghu*

- Prince Démon *Ball*
- Prince Démon *Graz'zt*
- Prince Démon *Fraz'Urbluu*
- Prince Démon *Gul Cubus*
- Prince Démon *Orcus*
- Prince Démon *Pazuzu*
- Prince Démon *Sassoth*
- Prince Démon *Hécate*
- Prince Démon *Valith*

BAPHOMET



(4,00 m de haut)(C.M.)
(gigantesque minotaure, corps humain et tête de taureau, avec les cornes tournées vers le bas)
(vitesse : 12 m/sec)

Seigneur Démon

des Minotaures

Résistance à la Magie 75 %.
+ Spé, voir plus bas

E.V. : 210

Co : 20 **In** : 20 **Ch** : 16 **Ad** : 17 **Fo** : 30
Sag : 15 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 16

3 Att./ Assaut.
2 Att./ Assaut.

Att : 17
Prd : 15

Pr : 8* (naturelle)
P.I. : (2D+25)x2 (hache comb. Maud +5) et 1D+16 (coup de pied)

** Baphomet ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Baphomet peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 16 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (5 m autour de lui)
- *Holographie*
- *Dissipation de la Magie*
- *Bannbaladi* (3x/j)
- *Passe Muraille* (3x/j)
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (160 kg) (3 min/j)
- *Mur d'Acide* (3x/j)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Rayon d'Affaiblissement* (3x/j)
- *Lévitation*
- *Télépathie Animale*
- *Souffle d'Eau Maudite* (3 m de long et 2 m à la base) (12D10 de Bl aux créatures des plans positifs et supérieurs) (6x/j)
- *Cri Sauvage* (jet de Courage ou fuite durant 3D4 assauts) (1x/j)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Appel* : une fois par jour, Baphomet peut appeler à lui 1D4+4 minotaures. Ces créatures apparaîtront en 1 assauts à un maximum de 10 mètres de lui .
- *Seuil* : une fois par jour, Baphomet peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un démon de type III pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 85%. Temps nécessaire : 2 assauts.

Immunité totale aux sortilèges de magicien et de druide. Les 75% indiqués plus haut sont utilisables contre les Illusionnistes et les Prêtres.
N.B. : les sortilèges lancés par les Elfes sont deux fois plus efficaces.

DESCRIPTIF
Baphomet est le Seigneur des Minotaures. C'est lui qui par ses rapports sexuels, sous forme de taureau, avec la déesse Amazone *Birmina*, est à l'origine de la race des Minotaures !
Il est le maître de « *Toror* », un des 666 niveaux des Abysses démoniaques. Il y vit entouré d'un grand nombre de *Manes* et de *Dretchs*. Les Minotaures qui le rejoignent à leur mort y sont gouverneurs de provinces. Les seuls autres démons présents sur ce plan Abyssal sont les démons de *Type III* et les démons *Mercenaires*.
Son palais est un gigantesque labyrinthe truffé de pièges.
Baphomet compte deux « groupes » d'ennemis. D'abord le Démon *Yeenoghu* contre lequel il est en guerre permanente, ensuite les *Dieux Elfes*.

Combat *:* au corps à corps Baphomet manie une hache de combat maudite +5. Toute arme ou protection touchée par cette hache doit réussir un jet de protection contre les coups critiques ou être détruite !
Baphomet frappe généralement de deux coups de hache et d'un coup de pied.

DIVERS

TI'YANOTH



(7,30 m de long)(C.M.)
(démon au corps serpentin, buste tatoué de symboles démoniaques de pouvoir et de puissance, cornes effilées yeux sombres, noirs avec une lumière vive au centre)
(vitesse : 9 m/sec)

Seigneur Démon

des Yuan'Ti et des Hommes Serpents

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 175

Co : 18 **In** : 21 **Ch** : 17 **Ad** : 19 **Fo** : 26
Sag : 17 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 19

3 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 15 (18)
Prd : 14

Pr : 6* (naturelle)
P.I. : (2D+16)x2 (griffes)
et 1D+18 (coup de queue)

PSI : 220
Att : toutes Def :toutes

** Ti'Yanoth ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Ti'Yanoth peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 16 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (5 m autour de lui)
- *Holographie*
- *Dissipation de la Magie*
- *Bannbaladi* (2x/j)
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (140 kg) (3 min/j)
- *Mur de Flammes* (3x/j)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Rayon d'Affaiblissement*
- *Lévitation*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Appel* : une fois par jour, Ti'Yanoth peut appeler à lui 2D6+4 hommes-serpents. Ces créatures apparaîtront en 1 assauts à un maximum de 10 mètres de lui .
- *Seuil* : une fois par jour, Ti'Yanoth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un démon de type II pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 85%. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF
Ti'Yanoth est le Seigneur Démon des reptiles mauvais.
Il règne sur un niveau des Abysses, « *Yall* », où se rencontre un grand nombre de démons Hezrou.
Nombre de Yuan'Tis, d'Hommes-Reptiles, Sauriens, et même quelques Dragons mauvais qui ont délaissés Tyamat, lui vouent un culte. Les plus fidèles dans leur vie mortelle deviennent des démons de type II (Hezrou) lorsqu'ils rejoignent le plan Abyssal de Ti'Yanoth. Les dragons les plus méritants, qui ont répandus suffisamment de chaos sur le plan matériel, accèdent quant à eux à des statuts démoniaques plus élevés.
Ti'Yanoth est un Seigneur intelligent et fort sage (chose exceptionnelle pour un Démon). Il est l'incarnation de l'esprit froid et calculateur. S'il agace bon nombre de ses semblables par sa pondération, nombre d'entre eux viennent pourtant régulièrement lui rendre visite sur son plan Abyssal de Yall pour lui demander, bien qu'ils se refusent généralement à l'admettre, conseil !
Ces demandes sont assez fréquentes, et Ti'Yanoth a pour cela le surnom de « **Démon Augure** ».

Combat *:* engagé dans un corps à corps, Ti'Yanoth utilise les griffes qui terminent ses mains, ainsi qu'avec une exceptionnelle précision, sa longue queue puissante (Attaque à 18).
Sur une attaque particulièrement réussie (4/20 ou mieux), Ti'Yanoth parvient à enserrer son adversaire (maxi un humanoïde de 3,00 mètres). Il y a alors 60% de chance pour que celui-ci perde dans la prise l'usage de ses bras. Chaque assaut de la contrition qui commence occasionne 3D6 Pts de Bl à la victime. Pour échapper à cette prise, la victime doit réussir un jet de Force comparée et un jet d'Adresse.

DIVERS
Ti'Yanoth a à ses côtés le Haut Démon Ti'Yeth, un ancien Hezrou qu'il a élevé à ce rang…

YEENOGHU



(3,60 m de haut)(C.M.)
(corps maigre, squelettique, tête de hyène et crinière jaune putride, yeux ambrés ternes, corps de chien, membres idem)
(vitesse : 10 m/sec)

Seigneur Démon

des Gnolls

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 172

Co : 14 **In** : 18 **Ch** : 9 **Ad** : 16 **Fo** : 22
Sag : 13 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 20

spé Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 8* (naturelle)
Prd : 15 P.I. : (1D+18)x Spé (Fléau 3 boules Cf.)

PSI : 300
Att : toutes Def :toutes

** Yeenoghu ne peut être touché que par des armes magiques +1 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Yeenoghy peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 15 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (3 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Transmutation de la pierre en boue*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Projectiles Magiques (1D8, 6 pierres)*
- *Vol*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (200 kg)
- *Invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Lecture de la Magie*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Médousa*
- *Détection de l'Invisibilité*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Appel* : une fois par jour, Yeenoghu peut appeler à lui 1D8+2 gnolls. Ces créatures apparaîtront en 2 assauts à un maximum de 10 mètres de lui .
- *Seuil* : une fois par jour, Yeenoghu peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve pour 1D4+1 démons de type I pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 2 assauts.



DESCRIPTIF
Yeenoghu est le Seigneur Démon des Gnolls.
Il est le maître de « *Yeenulath* », l'un des niveaux des Abysses. On y trouve beaucoup de *Manes* bien sûr, mais aussi des *Dretchs* en quantité et des démons *Tortagon*. Les Gnolls qu'on y rencontre sont soit en pénitence (pour avoir mal servi durant leur vie sur les plans matériels) soit « incarnés » en démons Gnolls (sorte de Gnolls plus puissants, à la peau rougeâtre et pourvue de cornes) en récompense des services rendus…

Yeenoghu est l'un des Seigneurs Démon les plus couards qui soit. Il n'engage le combat que convaincu de pouvoir en sortir presque indemne. Il détale le plus souvent devant les premières menaces d'ennemis un peu affirmés…

Eperdument épris de la Princesse démone *Valith*, auprès de laquelle on le rencontre parfois, il répond toujours à ses sollicitations et dépasse parfois pour elle sa poltronnerie (relative) naturelle ! Le Surnom de « *Yeenotoutou* » que lui attribuent les Démons qui moquent son attitude veule auprès de *Valith* le rend fou furieux au point même qu'il en oublie toute peur !

Combat : Yeenoghu utilise un fléau à trois boules (façon fléau du diable). Il frappe une seule fois par assaut avec cette arme, mais on effectue trois jet d'attaque (un pour chacune des boules de son arme).
1ère boule : 1D+18 points d'impact (considéré comme +4)
2ème boule : pas de dégâts, mais jet de résistance contre les sortilèges ou paralysie pour 3D4 assauts
3ème boule : pas de dégâts, mais épreuve de constitution ou confusion (-1/-2 et 30% échec de sorts) pour 5 assauts.

DIVERS

BALL « Le colérique »



(3,10m)(CM)
(sa peau est d'un rouge violacé,
ses yeux sont d'un bleu glace)

Prince Démon du Givre

et de la Glace

Résistance à la Magie 65 %.

E.V. : 210

Co : 20 **In** : 17 **Ch** : 15 **Ad** : 18 **Fo** : 29
Sag : 14 **Beau** : 10 **Con** : 22 **Per** : ~

3 Att./ 2 Assauts.

Att : ~ Pr : 12* (peau 7, et armure 5)
Prd : ~ P.I. : 3D+22 (massetin maudit+3)

PSI : 240

Att : toutes Def : toutes

* Ball ne peut être touché que par des armes magiques +2, ou mieux.

ARMES
Massetin, maudit +3. C'est une arme que des derros, qui vénèrent le prince démon, ont exécuté pour lui avant d'être tous détruit par une de ses colères. Sur chaque **coup faisant au moins 25 points de blessures**, la victime doit réussir un jet de constitution avec malus de 5, ou perdre définitivement, un point de celle-ci. **Tempête de Glace**, utilisable trois fois par jour, produit un cône de glace de 20 mètres de long, faisant 10D8 de blessures par le froid à toute créature.

CAPACITES SPECIALES
Ball utilise les sortilèges suivants à volonté, un par assaut, au 16ème niveau :

- *Téléportage*
- *Oubli*
- *Souhait pour autrui (1x/j)*
- *Bouclier de Glace*
- *Mur de Glace*
- *Vanitar Visibili*
- *Injonction*
- *Dissipation de la magie*
- *Télésthésie*
- *Nécromancie*
- *Hétéromorphisme*
- *Cône de Froid (12D10+12) (30m) (save)*
- *Malédiction*
- *Boule de Glace*
- *Télékinésie*

Seuil : Ball peut ouvrir un seuil pour 4 à 8 démons mineurs Psulls, avec 80% de chance, en 4 assauts

DESCRIPTIF
Ball est un Prince Démon.
Il règne sur deux plans abyssaux, celui du Givre et celui de la glace, deux plans très voisins. Il entretient entre ces deux plans, une guerre sans fin, dans laquelle des humains damnés se déchirent et revivent inlassablement les mêmes souffrances.



Observer les titanesques batailles que se livrent perpétuellement les morts dans les plaines gelées de son domaine lui est une inlassable jouissance.

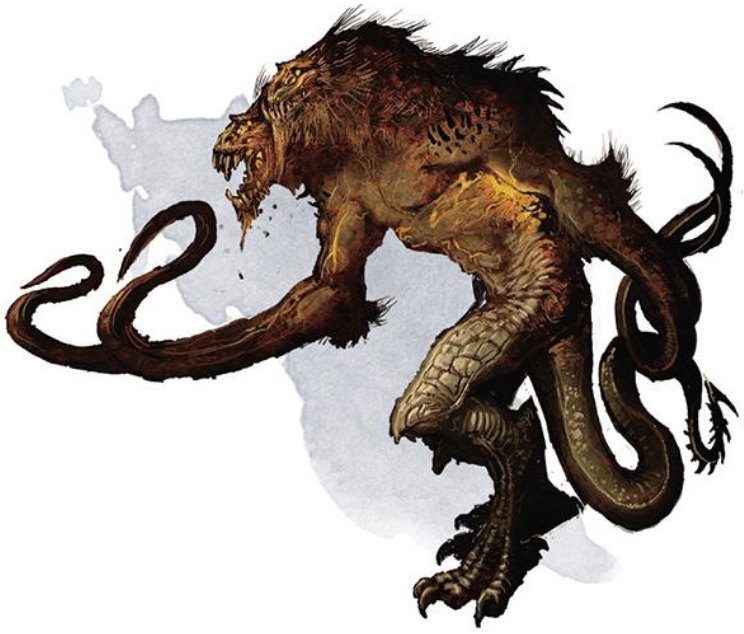
Lorsqu'ils sont certains que le maître ne peut les entendre, les démons mineurs qui le servent surnomment Ball, le « colérique ». Ce sobriquet, qui le rend fou furieux, est d'ailleurs amplement mérité, puisque ses poussées de rages furieuses sont quasi quotidiennes.

Les démons les plus fréquents de son domaine sont les *Psulls* (démons mineurs), des *Chiens des abysses* (démons mineurs) et des *Triples-faces* (démons majeurs).

DIVERS

DEMOGORGON

(5,50 m de haut)(C.M.)
(corps bipède, pourvu d'une queue épineuse, deux bras divisés chacun en deux tentacules, pelage roux, écailles brunâtres)
(vitesse : 16 m/sec)



« Ahmon Ibor »

Le Prince des Démons
Le Seigneur de Tout ce qui
Nage dans les Ténèbres

Résistance à la Magie 90 %.

E.V. : 380

Co : 25 **In** : 22 **Ch** : 17 **Ad** : 22 **Fo** : 33
Sag : 17 **Beau** : 6 **Con** : 24 **Per** : 17

4 à 5 Att./ Assaut.
ambidextre

Att : 18
Prd : 15

Pr : 12* (naturelle, avec/sans bouclier)
P.I. : (2D+16) x4 (tentacules) (+ spé)
(3D+10) (queue) (+ spé)

PSI : 300 *(pour chaque tête)*
Att : toutes Def : toutes

** Démogorgon ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

- *Ténèbres éternelles* (10 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Arrêt du Temps*
- *Pyrotechnie*
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Création d'une Illusion*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (250 kg)
- *Rayon de Feu* (100 Pts)
- *Débilité Mentale*
- *Mur de Flammes*
- *Lecture de la Magie*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Amok*
- *Détection de l'Invisibilité*
- *Holographie*
- *ESP*
- *Clairaudiance*
- *Claivoyance*
- *Foudre (12D8)*
- *Nécromancie*
- *Transformation d'objets*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Regard tête gauche :* avec cette tête le prince des démons bénéficie de l'effet d'une baguette de séduction.
- *Regard tête droite :* avec cette tête le prince des démons engendre la folie pour 1-6 tours (jet de sauvegarde).
- *Regard des deux têtes* : s'il fixe ses deux regards sur ses ennemis, il peut les hypnotiser. Cette hypnose affecte jusqu'à 10D10 créatures. Les êtres qui possèdent au moins l'équivalent de 6 niveaux d'expérience ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Les autres sont automatiquement hypnotisés. Cette hypnose massive n'affecte ses victimes que pour 1 tour (cinq minutes), mais durant ce laps de temps elles suivent aveuglément la plupart des ordres qui leur sont donnés (bien qu'un ordre d'autodestruction ne soit jamais exécuté) ; elles mettent ensuite 1D6 tours à se libérer de l'influence résiduelle de cette hypnose. Lorsque les regards sont ainsi utilisés séparément, leurs victimes potentielles ont droit à un jet de protection contre la magie afin de déterminer si oui ou non elles peuvent éviter de regarder les yeux.

- *Appel :* Démogorgon peut appeler à son aide : 6D10 Dretch. Ces créatures sortiront du néant en 1D6 assauts, dans un rayon de 100 mètres autour de lui, et viendront le servir jusqu'à leur destruction.

- *Seuil* : trois fois par jour, Démogorgon peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'autres démons pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 90% pour 3D4 démons *Gueules d'Abysses*, 66% pour 2D4+1 démon *Chien des Abysses*. Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF

Les rivalités entre seigneurs démoniaques sont grandes, mais l'inimitié opposant Démogorgon et Orcus est immense et sans fin. Démogorgon est un adversaire terrifiant dont les deux têtes sont le siège d'un pouvoir immense.

Il est couramment admis que Démogorgon est le démon suprême, et qu'en tout cas son pouvoir est incommensurable. Ce gigantesque monstre d'apparence reptilienne mesure 5,50 m de haut, ses deux têtes maléfiques ont l'aspect et la coloration hideuse de celles des mandrills. Sa peau bleu-vert est recouverte d'écailles ophidiennes, son corps et ses extrémités postérieures sont ceux d'un lézard géant, ses cous et sa queue bifides sont serpentiformes. En lieu et place de bras, Démogorgon possède deux tentacules.

On comprend aisément, d'après son apparence, qu'il commande naturellement aux créatures à sang froid telles que reptiles et pieuvres.

Combat : Démogorgon frappe avec ses **tentacules**, et opère avec une incroyable précision.
Chaque coup blessant d'un tentacule provoque une sorte de *lèpre fulgurante*. Un membre devient inutilisable en 6 minutes et tombe finalement au bout de 6 autres minutes. Le corps, lui, subit une perte définitive de 25 % de ses points de vie en 6 minutes, et ceci de manière cumulative pour chaque coup reçu.
Seule l'utilisation d'un sort de guérison des maladies, appliqué avant la fin des 6 minutes, permet de sauver les membres attaqués, bien que la guérison totale nécessite 1-4 semaines, et soigne parfaitement le corps.

Il peut également frapper de sa longue **queue épineuse**. Toute créature blessée par la queue du Prince Démon doit réussi un jet de sauvegarde contre la Mort Magique ou perdre 1D4 niveau d'expérience !

DIVERS



DIADERE



(2,16 m de haut)(C.M.)
(corps féminin, beau visage pourvu de trois yeux bleus, peau très blanche)
(vitesse : 8 m/sec)

Princesse Démone

de la Félonie

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 176

Co : 19 **In** : 21 **Ch** : 19 **Ad** : 16 **Fo** : 22
Sag : 13 **Beau** : 22 **Con** : 18 **Per** : 18

2 à 3 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 16
Prd : 16

Pr : 4+6* (protect + naturelle)
P.I. : (2D+17)x2 (sceptre maudit +5)
ou (1D+10)x3 (griffes)

PSI : 260
Att : toutes Def : toutes

** Diadère ne peut être touchée que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Diadère peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 18 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (12 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Vanitar Visibili*
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Foudre Noire*
- *Rayon d'affaiblissement*
- *Magie d'Illusion*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Irrésistible rire de Nihilia*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Immunité :* aux sorts de Charme, d'Illusion et d'Hypnose.

- *Seuil* : une fois par jour, *Diadère* peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 85%. Temps nécessaire : 1 assauts. Elle fera venir aléatoirement 2D4 Démones Sucoiselles (01-25), 1D6 Démons Mercenaires (26-50), 1 de ses Filles (51-84) ou son serviteur le Haut-Démon Rellak (85-00).

***Pentardion*, le sceptre démoniaque de dissolution**. Maudit +5, le sceptre inflige de terribles blessures. Tout individu blessé par Pentardion doit réussir un jet de sauvegarde contre la Mort Magique, ou perdre définitivement 10% de ses points de vie de base !

DESCRIPTIF
Diadère est la Princesse de la Félonie. Elle encourage, et occasionnellement protège, les mortels qui s'adonnent à la trahison fréquente. Elle est la Haute Protectrice des parjures et des menteurs.
Malgré sa nature fondamentalement portée à la trahison de toutes les alliances, *Diadère* est depuis très longtemps l'alliée régulière de *Gul'Cubus*, le Prince Démon du Vice et de la Tentation.

Diadère gouverne un vaste plan Abyssale nommé *Fialonia*. C'est un lieu fait de contrastes violents où les déserts de froid mordant jouxtent les étendues arides et brûlantes. Sa capitale est la Cité de cuivre *Diassonil*.
Sur le plan de *Fialonia* on trouve particulièrement, outre une foule de petits démons communs, des Gueules d'Abysses, des Démons Mercenaires et, cadeaux de son allié *Gul'Cubus*, des Démones Sucoiselles.

Outre ses relations privilégiées avec *Gul'Cubus*, la Princesse Démone entretient une amitié forte, bien que houleuse, avec le Prince Démon *Graz'zt*.
Diadère possède un serviteur particulier, le puissant Rellak, Haut-Démon de la Trahison.
Rellak fut jadis un fidèle du Prince Démon Orcus…

Son pire ennemi est aujourd'hui le Prince Démon Fraz-Urb'Luu, Seigneur du Désespoir, auquel elle a jadis dérobé, par la ruse, cinq gouttes de son essence pour donner naissance à ses cinq filles : *Absyniath*, *Gezzadiane*, *Hexaliadre*, *Lad-hidzale* et *Trinalith*

Combat : contrairement à beaucoup d'autres Princesses Démones, Diadère aime énormément les affrontements au corps à corps. Elle utilise généralement *Pentardion* son sceptre démoniaque.

DIVERS



FRAZ-URB'LUU



(~ 5,82 m de haut)(C.M.)
(tête monstrueuse aux oreilles évoquant les monstres aquatiques
ailes démoniaques, queue puissante, membres lourds)
(vitesse : 8 m/sec)

Prince Démon

du Désespoir

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 232

Co : 20 **In** : 22 **Ch** : 18 **Ad** : 15 **Fo** : 26
Sag : 14 **Beau** : / **Con** : 22 **Per** : 22

3 Att./ Assaut.

Att : 18 — Pr : 7* (naturelle)
Prd : 12 — P.I. : (2D+16)x2 (poings)
1D+12 (morsure) + poison

PSI : 260
Att : toutes Def : toutes

** Fraz-Urb'luu ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Fraz-Urb'luu peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 20 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (6 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4)
- *Télépathie*
- *Passe Muraille*
- *Salender Mutender* (techn Bannabaladi)
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (350 kg)
- *Rayon d'Affaiblissement*
- *Langage Animal*
- *Lévitation*
- *Foudre Noire*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Amok*
- *Medousa*
- *Mur de Feu*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Seuil* : trois fois par jour, Fraz-Urb'luu peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve de 2D8 Dretchs ou de 2D6 démons Boucs pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 75%. Temps nécessaire : 2 assauts.
N.B. : Fraz-Urb'luu est aussi capable d'influer avec 60% de chance de succès sur une invocation de démons effectuée par un mortel (il peut alors provoquer l'invocation par exemple d'un Prince Démon, qui n'appréciera sans doute pas d'avoir été dérangé…). Il interfère ainsi uniquement pour le plaisir de provoquer le chaos…
- *Immunité* : à tous les sorts de Détection et d'Influence (Charme, Hypnose, Horreur Terreur…)



DESCRIPTIF
Fraz-Urb'luu est le Prince Démon du Désespoir. Son niveau des Abysses est vaste, presque infini ; morne et gris, il engendre immanquablement la monotonie et le spleen.
Le Prince Démon Fraz-Urb'luu aime à suivre, parfois pendant des mois, les activités de mortels importants, afin de contrecarrer leurs projets, entraver leurs espoirs, et enfin les attirer à lui par le suicide, conséquence fréquente du désespoir dans lequel il les plonge.
Fraz-Urb'luu gouverne son niveau Abyssal du cœur de la cité *Aabinass*, une immense place forte aux murs d'ossements humains empilés où vivent des centaines de milliers de mannes et autres démons mineurs… Toute cette cité est couverte d'un puissant enchantement qui annihile dans 90% des cas la magie des objets magiques (45% d'échec de sort pour les mortels).
Il y a bien longtemps de cela, Fraz-Urb'luu fut capturé par de puissants mortels et retenu captif d'une prison de pierre (au cœur de l'empire *Taviréen*). Las, il parvint à s'enfuir grâce à la crédulité de deux jeunes esclaves. De retour sur son plan, il prêta serment de se venger de cette humiliation et de détruire les entreprises des humains.
Lors de cette captivité, on déroba à Fraz-Urb'luu son bâton de pouvoir, un artefact puissant (domination des masses, voyage astral, protection magique au porteur, régénération…) qu'il cherche désormais sans relâche… On dit que les autres Princes Démons aimeraient qu'il ne le retrouve jamais…
En d'autre temps, moins anciens, il fut la victime d'une ruse particulièrement aboutie de la Princesse Démone Diadère. Celle-ci, qui était parvenue à lui plaire et s'était installée dans son palais à ses côtés, profita d'une moindre méfiance de sa part pour

l'affronter violemment et le blesser avant de prendre la fuite, non sans lui avoir dérobé 5 gouttes de son sang maléfique. Avec ces parcelles de son essence elle parvint à donner naissance à cinq démones particulièrement retorses.
Furieux, Fraz-Ur'Luu s'est juré de soumettre les cinq démones et de provoquer la chute de Diadère !

Combat :
- Etourdir : sur un 1, 2 ou 3 (aux poings) le coup est si violent que la victime est étourdie pour 4 ass (-1/-2).
- Poison : la morsure de *Fraz-Urb'luu* est empoisonnée. Quiconque est mordu par lui perd 2D12 points de vie tous les deux assauts durant 20 assauts. Un Jet de Résistance réussit permet de ne subir que demi-dégâts.



GRAZ'ZT



(2,60 m de haut)(C.M.)
(corps humain, peau noire, cheveux et poils blancs
stature puissante, oreilles pointues et yeux blancs)
(vitesse : 9 m/sec)

Prince Démon,

Maître de la Stratégie et de la Ruse

Résistance à la Magie 70 %.

E.V. : 240

Co : 22 **In** : 24 **Ch** : 18 **Ad** : 19 **Fo** : 25
Sag : 17 **Beau** : 18 **Con** : 20 **Per** : 18

2 ou 4 Att./ Assaut.
ambidextre

Att : 18 Pr : 8 ~ 13* (naturelle, avec/sans bouclier)
Prd : 17 P.I. : (1D+20)x2 (épée suintante +2)
et sans bouclier (1D+18)x2 (épée vorpale +1)

PSI : 266
Att : toutes Def : toutes

** Graz'zt ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Graz'zt peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 20 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres éternels* (6 m autour de lui)
- *Altération de la Réalité (1 adversaire)*
- *Télékinésie* (375 kg)
- *Emprisonner l'âme (1x/semaine)*
- *Dissipation de la Magie*
- *Projectiles Magiques*
- *Magies d'Illusion*
- *Empoisonnement des Eaux*
- *Désintégration (1x/j)*
- *Duo-Dimension*
- *Salender Mutender (1x/j)*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4)
- *Chaos*
- *Horreur Terreur*
- *Lecture des Langues*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Seuil* : deux fois par jour, Graz'zt peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'autres démons pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 2 assauts. Il fera venir à son choix 1D2 démons de type VI ou 1D4+1 démons de types inférieurs (I, II, III, IV ou V).

DESCRIPTIF
Graz'zt est l'un des Princes Démons les plus puissant des Abysses.
Il est le maître à lui seul une trentaine de niveaux Abyssaux, dont il délègue le gouvernement à des Démons Broyeurs.
Il est l'ennemi implacable des Princes démons *Demogorgon* et *Orcus*, depuis que ceux-ci l'ont trahi alors qu'il se trouvait en campagne victorieuse sur un plan matériel primaire contre des *troglodytes* et des *harpies* menés par des démons *Bar'Igura* !
Au moment crucial de cette guerre, Graz'zt fut ravit du plan matériel et réduit en esclavage par un puissant sorcier mortel. Il ne put rejoindre le plan Abyssal que pour y être confiné pour un siècle entier.
On dit qu'il fut fou furieux durant une décennie lorsqu'il apprit que ses anciens alliés, effrayés de le voir triompher sur les Bar'Igura et emporter à lui seul la suzeraineté sur cette espèce démoniaque, vendirent son nom au sorcier qui le captura !



Graz'zt est le plus souvent entouré de *Succubes* et d'une *démone de Type V*.
Séduisant, extrêmement puissant, Graz'zt possède un magnétisme important.

Combat : Graz'zt combat de deux manières différentes. Avec une épée et un bouclier ou avec deux épées.
Il utilise toujours une épée bâtarde suintante, maudite +2, qui peut se couvrir d'acide sur un mot de Graz'zt, faisant alors 2D4 Bl par l'acide (jet de sauvegarde pour toute matière non-vivante touchée par l'acide).
S'il combat à deux mains, il utilise en addition une épée vorpale magique +1, avec laquelle il tranche la tête d'un adversaire (maxi. 2,80 m) sur un coup de maître à l'as !

DIVERS
Graz'zt a six doigts à chaque main, et six orteils à chaque pieds…

GÜL-CUBUS

(3,40 m)(C.M.)
(terriblement hideux, il exhale une odeur de)

Prince Démon du Vice
et de la Tentation



Résistance à la Magie 66 %.

E.V. : 270

(Régénération de 1Pt/ass)

Co : 18 **In** : 21 **Ch** : 14 **Ad** : 15 **Fo** : 24
Sag : 14 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 24

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 8*
Prd : 14 P.I. : 3D+14 (griffes)

PSI : 220

Att : toutes Def : toutes

* Gül-Cubus ne peut être touché que par des armes magiques +2, ou mieux.

CAPACITES SPECIALES

- Sommeil : Pour chaque « deux points de blessure » reçues, la victime doit réussir un jet de résistance à la paralysie ou plonger lentement dans le sommeil, perdant à chaque échec 1 point en Attaque ou 1 point en Parade. A 4 points dans une de ces valeurs, ces le coma pour 1D6 heures. Il faut au sujet 1 jour de repos complet pour récupérer 1 point en Attaque et en Parade.

- Sens lubrique : Jet de protection, ou le sujet ressent le besoin d'un rapport sexuel. S'il ne parvient pas à assouvir ses pulsions, ou s'il lutte contre (épreuve de Sagesse, normale, puis malus de 1 après 1 minute, puis de 2, de 3…), il perd 1D4 points de vie par minute. Durée : 1D8 minutes.

Gül-Cubus utilise les sortilèges suivants à volonté, un par assaut, au 15ème niveau :

- Téléportage	*- Vanitar Visibili*	*- Hétéromorphisme*
- Oubli	*- Injonction*	*- Détection de l'invisibilité*
- Souhait pour autrui (1x/j)	*- Dissipation de la magie*	*- Malédiction*
- Foudre (8D8 Bl) (Save)	*- Télésthésie*	*- Ténèbres (sur 10 m)*
- Mur de Feu	*- Sens lubrique[1]*	*- Flèche Amour (Save ou amoureux pour 1D8 jours)*

Seuil : Gül-Cubus peut ouvrir un seuil pour 4 à 8 démons Succubes ou Incubes, avec 80% de chance, en 4 assauts

DESCRIPTIF

Gül-Cubus est le Prince démon de la tentation, le seigneur du vice. Il règne sur un plan Abyssal profond, et gouverne les damnés et les démons de ce plan (Succubes et Incubes) d'une main de fer. Il lance souvent ses hordes démoniaques à l'assaut des nuits des mortels, afin de les corrompre dans les moments où ils sont les plus vulnérables.
Il est d'un naturel méprisant, mais sa voix est souvent trompeusement pleine de chaleur et de sollicitude.

DIVERS

PAZUZU



(2,10 m de haut)(C.M.)
(corps humain, tête de rapace, grandes ailes à formes particulières, yeux blancs, serres aux pieds)
(vitesse : 12 m/sec au sol et 50 m/sec en vol)

Prince Démon de l'air

Résistance à la Magie 75 %.

E.V. : 280

Co : 20 **In** : 22 **Ch** : 15 **Ad** : 18 **Fo** : 23
Sag : 16 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 20

2 Att./ Assaut.

Att : 16 — Pr : 6* (naturelle)
Prd : 14 — P.I. : (1D+20)x2 (épée maudite+5) ou (2D+8)x2 (serres)

PSI : 260
Att : toutes Def : immunité aux attaques PSI

** Pazuzu ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES

Pazuzu peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 16 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (10 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Télékinésie* (150 kg)
- *Boule de Feu (grosse) (5D10+64)*
- *Connaissance des Alignements*
- *Voyage entre les Plans*
- *Réparation*
- *Invisibilité*
- *Hypnose*
- *Jet de Couleur*
- *Cône de Froid (32D+16)*
- *Malédiction*
- *Oubli*
- *Souhait pour autrui*
- *Mur de Glace*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Invulnérabilité* aux poisons et maladies.
- *Contrôle des créatures volantes* : Pazuzu peut contrôler à volonté les créatures volantes du monde matériel (oiseaux, chauve-souris…). Ces créatures ont cependant droit à un jet de résistance.
- *Seuil* : deux fois par jour, Pazuzu peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80%. Temps nécessaire : 2 assauts. Il fera venir à son choix 2D3 démons mineurs de n'importe quel type ou 1 démon majeur de n'importe quel type.



DESCRIPTIF

Pazuzu est le Prince Démon de l'Air.
Démon d'une grande puissance, il est le maître d'un niveau des Abysses, « aeroth *», qu'il domine du haut de son palais volant tiré par les âmes de 200 hommes-oiseaux maudites et pénitentes. Pazuzu étend par ailleurs son influence sur tous les niveaux des Abysses et conserve le respect de tous les Seigneurs et Princes Démons. Il ne semble pas soucieux d'étendre les limites de son propre domaine et préfère semble-t-il entretenir la situation actuelle qui lui vaut respect et écoute.*
***Attitude des autres démons** : Princes et Seigneurs : respect, veulerie, témoignage de sympathie*
Démons majeurs : crainte obéissante, diligence dans l'exécution de ses ordres
Démons mineurs : terreur panique, tremblements incontrôlés, les moins puissants fuient à sa vue (sauf s'il ordonne de demeurer en place)

Son humour est aussi notoire que son sens inné de la cruauté et son Intelligence. On prétend qu'il apparaît immanquablement à qui prononce son nom par trois fois et qu'il accorde généralement son aide pour toute entreprise en échange d'un service en retour… Son plaisir le plus intense vient lorsqu'il parvient à faire choire l'âme d'un Paladin ou d'un Prêtre loyal et bon.



Sa technique est simple. Il apparaît aux plus désespérés et offre son aide en échange de la promesse de lui rendre un petit service dans le futur. Ce service, qu'il ne manque jamais de réclamer, est toujours de nature Chaotique et presque jamais mauvais… Il tente ainsi de conduire sa victime hors des chemins de la loi, et une fois fait, il essaye de les prendre à son service…
Pazuzu aime se rendre sur le plan matériel des mortels, le plus souvent accompagné de quelques Succubes.

DIVERS

775 du S.C. : Tué une première fois par le Roi Gilénar d'Elarstan et le Prince Zayel fils de LOS.
787 du S.C. : son enveloppe est détruite une seconde fois par le magicien Kolder. Il est confiné pour un siècle…

ORCUS



(4,50 m de haut)(C.M.)
(corps obèse et grisâtre, grandes ailes noires,
pattes et tête de bouc, cornes de bélier,
longue queue terminée d'un aiguillon empoisonné)
(vitesse : 5 m/sec au sol et 10 m/sec en vol)

Prince Démon des Morts Vivants

Résistance à la Magie 85 %.

E.V. : 250

Co : 20 **In** : 21 **Ch** : 16 **Ad** : 18 **Fo** : 34
Sag : 19 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 18

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 10* (naturelle)
Prd : 16 P.I. : (1D+29)x2 (sceptre Cf.)
1D+8 (dard) +Poison

PSI : 350
Att : toutes Def :toutes

** Orcus ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Orcus peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 20 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres éternelles* (10 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Arrêt du Temps*
- *Pyrotechnie*
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Création d'une Illusion*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (250 kg)
- *Rayon de Feu* (100 Pts)
- *Débilité Mentale*
- *Mur de Flammes*
- *Lecture de la Magie*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Amok*
- *Détection de l'Invisibilité*
- *Holographie*
- *ESP*
- *Clairaudiance*
- *Claivoyance*
- *Foudre (12D8)*
- *Nécromancie*
- *Transformation d'objets*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Transformation d'un cadavre en mort-vivant* : d'une simple pensée, Orcus peut opérer la métamorphose d'un cadavre en mort-vivant sous son contrôle. Le Mort-Vivant peut être de tout type, excepté : Liche, Vampire et Momie. Temps nécessaire : ½ assauts. Un Mort-Vivant créé par Orcus est plus puissant (EV x2, +2 en Att et Prd, +3 aux P.I., +2 en Pr).
- *Appel :* Orcus peut appeler à son aide : 4D12 Squelettes – 4D8 Zombies – 4D6 Ombres – 2D4 Vampires. Ces créatures sortiront du néant et viendront le servir jusqu'à leur destruction (ou 12 heures pour les Vampires).
- *Seuil* : deux fois par jour, Orcus peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 80% pour 1D3 démons de type I à IV, 50% pour un démon de type V ou VI . Temps nécessaire : 2 assauts.

DESCRIPTIF



Orcus est l'un des Princes Démons les plus puissants des Abysses. Il en gouverne 6 niveaux à lui seul. Seigneur des Morts-Vivants il possède la capacité de transformer d'une simple pensée un cadavre en un mort-vivant de son choix. Il est invoqué par beaucoup de nécromants qu'il favorise dans leurs recherches pour mieux les corrompre et gagner leur âme…
Orcus est particulièrement hideux, repoussant. Son corps, obèse et terne, exhale une odeur fétide à la limite du supportable. Plus que tout, il aime corrompre les créatures les plus belles et les plus fraîches (superbes jeunes mortelles, fées et elfines, dryades, licornes…). Il se repaît ensuite de la douleur de leur remords, de leur désespoir…

Combat : Orcus utilise généralement son Sceptre de Mort (Sceptre d'Orcus), une grande masse d'obsidienne surmontée d'un crâne d'ivoire, qui possède le pouvoir d'annihiler toute créature dont il effleure la peau (jet de Résistance sur les sorts avec malus de 10 !), à moins qu'elle n'ait un certain statut (Seigneur et Prince Démons, Duc des enfers et Archi Diables, Saints, Archanges, Dieux…).
Poison : le dard de sa queue inocule un poison. Jet de Résistance au poison avec malus de 4 points, si succès perte de 2D6 pts de vie par assaut durant 8 assauts, si échec perte de 3D6 pts de vie par assaut durant 15 assauts.

DIVERS
Orcus permet parfois que son sceptre rejoigne le monde des mortels, afin d'y semer les graines du chaos et du mal en armant le bras d'un magicien…

SASSOTH



(~ 2,70 m de haut)(C.M.)
(corps humain, avec une peau couverte de fines écailles, deux têtes de python aux yeux rouge orangé, ceinture de 18 serpents à sonnettes vivants)
(vitesse : 10 m/sec)

Prince Démon du Meurtre,

de la Jalousie et du mensonge

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 179

Co : 20 **In** : 22 **Ch** : 22 **Ad** : 13 **Fo** : 25
Sag : 13 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : 20

2+8 Att./ Assaut.

Att : 17 (10) Pr : 6* (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (2D+14)x2 (mains griffues)
1D4 Bl (ceinture de serpents)

PSI : 240
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

** Sassoth ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Sassoth peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 18 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (12 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Lecture de la Magie*
- *Détection de la Magie*
- *Télékinésie* (150 kg)
- *Rayon de Feu* (100 Pts)
- *Lecture des Langues*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Amok*
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Cône de Poison* (18 m de long et 6 m à la base) (save ou perte 3D pts vie par assaut durant 6 assauts)

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

Seuil : trois fois par jour, Sassoth peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où il se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 75%. Temps nécessaire : 2 assauts. Il fera venir aléatoirement un Démon type III (01-65), un Démon type IV (66-85), ou 1D4+1 Succubes (86-00).



DESCRIPTIF
Sassoth est le maître de trois niveaux des Abysses, celui du meurtre, sombre, chargé des remords des coupables, celui de la jalousie, fait de soupçons, d'incrédulité et d'adultères imaginés, et celui du mensonge, Abysse d'illusions…
Puissant, Sassoth dirige ses domaines avec finesse et réflexion. Il est non seulement craint des démons qui le servent, mais il est aussi souvent admiré pour sa clairvoyance, presque aimé pour sa subtilité !

Au premier chef, ce qui marque chez lui c'est l'intensité de réflexion qui brille dans ses deux paires d'yeux. Tout mortel se sent immanquablement étudié, mis à nu, dépouillé de toute possibilité de feindre. Face aux regards de Sassoth, « *celui-qui-connaît-tous-les-mensonges* », on sait immédiatement qu'on ne peut se dérober. Il sait tout de chacun et de ses plus secrets espoirs avec un seul regard !
On dit de lui que même les autres Princes Démons, habiles menteurs et astucieux trompeurs, se sentent mal à l'aise…

***Combat** : s'il doit s'engager dans un corps à corps, Sassoth utilise les griffes de ses mains pour frapper. Il peut aussi en lieu et place de ces attaques utiliser un sortilège.*
Pendant qu'il combat de la sorte, les serpents de sa ceinture tentent d'attaquer. Au maximum, huit serpents peuvent attaquer un seul adversaire (et si Sassoth est entouré d'ennemi, tous peuvent tenter de mordre). Leur allonge est de 2 mètres, et chaque serpent possède une attaque de 10.

DIVERS

HECATE



(2,75 m de haut)(C.M.)
(corps humain, aux formes féminines généreuses,
vêtue d'une armure de maille et d'os, ses yeux sont toujours
cachés dans l'ombre de son heaume)
(vitesse : 8 m/sec)

Princesse Démone du Mépris
et de la Suffisance

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 191

Co : 19 **In** : 23 **Ch** : 20 **Ad** : 17 **Fo** : 22
Sag : 11 **Beau** : 17 **Con** : 18 **Per** : 21

3 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 16
Prd : 14

Pr : 4+6* (protect + naturelle)
P.I. : 2D+16 (poing à griffues)
et (1D+10)x2 (poing à « queue »)

PSI : 220
Att : A, B, C, E, Def : F, G, H

** Sassoth ne peut être touché que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Hécate peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 20 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (12 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Vanitar Visibili*
- *Détection de la Magie*
- *Foudre Noire* (150 kg)
- *Boule de Glace*
- *Lien Mortel*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Rayon d'affaiblissement*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Immunité :* aux sorts de Charme, d'Illusion et d'Hypnose.
- *Seuil* : une fois par jour, Hécate peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 65%. Temps nécessaire : 1 assauts. Elle fera venir aléatoirement 1D3+1 Démons type I (01-33), 1D3 Démons type II (34-66), ou 1D2 Démons type III (67-00).



DESCRIPTIF
Hécate est la Princesse Démone de deux niveaux des Abysses, celui du mépris, où l'ego enfle démesurément, lieu de d'indifférences pour autrui, et celui de la suffisance, le niveau du Moi triomphant, de l'égotisme forcené.
Hécate, et c'est normal, possède un caractère très en accord avec ses domaines d'attribution. Elle est gonflée d'orgueil et ne considère les autres démons, Princes ou simple Mannes, que comme des moyens d'arriver à ses fins. Elle ne supporte pas la contradiction et ne peut trouver de génie que dans ses propres plans…
Elle est cordialement détestée par tous les Princes démons, à l'exception de quelques affinités avec Orcus (elle profite des sentiments que celui-ci éprouve pour elle).

Combat : lorsqu'elle s'engage au corps à corps, Hécate utilise d'abord son poing couvert d'un gantelet à griffes (elle est gauchère). Si l'adversaire est conséquent, elle a vite recours à son gantelet droit dont elle se sert à la manière d'un fouet (3,60 m de long). Ce gantelet se termine par une sorte de lame noire dentelée qui inflige des blessures hémorragiques de 1D8 points de vie par assaut durant 4 assauts.

DIVERS

VALITH



(2,22 m de haut)(C.M.)
(corps féminin, fin et harmonieux, visage d'une grande beauté, yeux verts(sans blanc d'œil) et regard dur)
(vitesse : 10 m/sec)

Princesse Démone
de l'Envie

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 191

Co : 17 **In** : 22 **Ch** : 22 **Ad** : 14 **Fo** : 20
Sag : 13 **Beau** : 22 **Con** : 18 **Per** : 18

1 Att./ Assaut.
et un sortilège

Att : 16
Prd : 16

Pr : 4+6* (protect + naturelle)
P.I. : 2D+16 (poing à griffues)
et (1D+10)x2 (poing à « queue »)

PSI : 280
Att : toutes Def : toutes

** Valith ne peut être touchée que par des armes magiques +3 (ou mieux).*

CAPACITES SPECIALES
Valith peut utiliser les pouvoirs suivants au niveau 19 de maîtrise, à volonté, un par assaut :

- *Ténèbres* (12 m autour de lui)
- *Détection de l'invisibilité*
- *Suggestion/Injonction*
- *Effroi* (jet de Courage ou –3/-4 en combat)
- *Symbole* (sommeil, peur, discorde, étourdissement)
- *Vanitar Visibili*
- *Sauvagerie et Excitation*
- *Foudre Noire*
- *Mur d'Acide*
- *Magie d'Illusion*
- *Bannbaladi*
- *Dissipation de la Magie*
- *Rayon d'affaiblissement*

Ainsi que les pouvoirs communs à tous les Démons…

- *Immunité :* aux sorts de Charme, d'Illusion et d'Hypnose.
- *Seuil* : une fois par jour, Valith peut ouvrir un seuil permettant l'entrée dans le monde où elle se trouve d'un autre démon pour l'aider. Chance de succès de cette ouverture de seuil : 85%. Temps nécessaire : 1 assauts. Elle fera venir aléatoirement 2D4 Démons Boucs (01-25), 1D6 Démons Chackan (26-50), 1D4 Démones Succubes (51-84) ou un Démon Broyeur (85-00).



DESCRIPTIF
Princesse démone de l'Envie, Valith domine un niveau Abyssal profond et voisin de celui de Gul'Cubus avec lequel elle entretient de très bonnes relations.
Le niveau de l'Envie est moite, chaud, gorgé de tentation qui ne sont jamais assouvies. C'est le niveau de la concupiscence permanente, en rapport très intime avec celui de la jalousie.
De fait, Valith est un mal séduisant, la beauté maléfique à laquelle on ne veut pas se soustraire. Elle est plus que belle, elle est séduisante, charmante, son magnétisme affole les esprits les plus sages. Mais comme l'Avoir tue l'Envie, elle ne se laisse jamais posséder et ses faveurs sont toujours la contrepartie de sacrifices exorbitants.
Elle a une allure noble, presque hautaine, la maîtresse parfaite, chaude et glaciale, pleine de promesses…
Nombreux sont les Princes Démons qui aimeraient faire d'elle leur compagne.

Combat : Autant que faire se peut, Valith ne combat pas. Elle n'a que peut de capacités pour le faire. Elle préfère faire appel à des serviteurs pour la débarrasser des importuns ou les convertir à ses vues par son charme naturelle et sa ruse.

DIVERS

Chapitre VIII Démons divers

Vous trouverez ci-après, succinctement décrits, des démons « communs ». Nombre d'entre eux sont proches de Démons déjà décrits en détails dans les pages précédentes du présent ouvrage. Dans ce cas, une note vous indiquera de quel démon vous devrez vous rapprocher pour avoir une bonne idée de la puissance du démon concerné.





Abrikandilu

Démon mineur

L'Abrikandilu est l'antithèse des azatas, et dévouent leur existence à détruire tout ce qui porte la moindre trace de beauté. Aussi connus sous le nom de démons ravageurs, la moindre œuvre d'art tombant entre leurs griffes est déchirée, détruite, mutilée, profanée de toutes les manières imaginables par leur esprit dément. Ils sont nés du poids de la jalousie dans l'âme des mortels.
Vifs et coriaces, leur esprit n'est pas aussi résistant que leur corps. Par ailleurs, ils haïssent leur propre reflet. Leur montrer un miroir les pousse à prendre la fuite, ou à détruire le miroir. Cependant, ils ne sont pas inoffensifs. Lors d'un affrontement, ils emploient leurs griffes et leur morsure comme des animaux sauvages, s'attaquant en priorité aux adversaires les plus charismatiques. Leurs morsures sont faites pour mutiler la victime, et détruisent l'estime de soi de la victime en plus de son visage. Ils sont également capable d'employer la magie pour détruire les objets inanimés, pouvoir dont ils se servent souvent sur les œuvres d'art comme les statues.

Adrassog

Démon



Les démons Adrassogs sont assez proches des Tueurs Sombres (démon présenté en détail dans le présent ouvrage) mais dans une forme bien moins puissante. Avec le temps, les plus opiniâtres d'entre eux accéderont peut-être à cette condition, si c'est le souhait de leur maître, le Prince Démon Orcus.

Un démon Adrassog possède environ **soixante points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1** ou **mieux**.

Au combat, comme les Tueurs Sombres, les Adrassogs utilisent une dague maudite, de couleur verte, qui provoque la perte de 1 point d'Attaque pour chaque coup qu'elle porte effectivement à un adversaire, pour 1D4 minutes.
La simple vue d'un Adrassog cause une Terreur de 2D4 assauts à tout mortel, à moins qu'un jet de Courage ne soit réussi. Tous ces démons volent naturellement.



Baldorith

Démon

D'une force herculéenne, les Baldoriths sont des démons originaires des Abysses soumises au Prince démon *Fraz-Urb'luu*. On les rencontre en grand nombre dans la cité d'Aabinass, gouvernée par le Haut-Démon Aabigaal, où ils forment le plus gros des troupes de choc.
Peu intelligents, ils ont une peur instinctive de leur maître.

Un démon baldorith possède environ **quatre-vingt points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1** ou **mieux**.

Au combat, un baldorith frappe de toutes ses armes naturelles (morsure, queue et griffes)

Bar'Orogur

Démon mineur



Le Bar'Orogur est un démon à l'aspect proche du babouin. Assez proche du *Bar-Igura* (démon mineur présenté en détail dans le présent ouvrage), mais plus faible, le Bar'Orogur ne possède qu'**une quarantaine de points de vie**.

Les Bar'Orogur se différencient assez facilement des babouins par leurs dents, pointues et exagérément nombreuses, et par leur queue écailleuse.
Lorsqu'on les rencontre sur Dère, ces démons sont le plus souvent les familiers de magiciens sombres.
Comme le Bar-Igura, ce démon est bien plus à l'aise dans les frondaisons des arbres les plus massifs.



Bourrelon

Démon mineur

Les Bourrelons sont des démons qui furent, lorsque leur âme était mortelle, des bourreaux du monde matériel. Leur pécher fut de prendre beaucoup de plaisir à l'exécution de leur métier.
Lorsque de tels hommes arrivent devant Ür, le trieur des âmes, les plus sombres d'entre eux sont dirigés vers les Abysses pour y devenir des bourrelons, généralement au service d'un démon majeur.

Les bourrelons possèdent **une cinquantaine de points de vie** et **ne peuvent être blessés que par des armes magiques**.

Dans les Abysses, un bourrelon est le plus souvent chargé des exécutions (anéantissement de l'âme !) des créatures les plus faibles lorsqu'elles déplaisent à un démon majeur.
Certains sont parfois envoyés sur Dère pour y remplir des missions spécifiques…

Au combat, ils utilisent toujours une épée très large ou une hache de combat. Ils excellent dans le maniement de ces armes (ils possèdent toujours au moins 3 à 6 bottes martiales).

Brimorak

Démon mineur



Les Brimoraks sont une race de démons de petite taille, entre 80 cm et 1m10, censés être le fruit d'une coopération entre Flauros, seigneur des Flammes, et Baphomet, Seigneur du Labyrinthe. Ils sont incroyablement dangereux par rapport à leur stature, principalement à cause de leur capacité à manipuler les flammes. Leur sang lui-même est si chaud qu'il brûle cruellement ceux qui entrent en contact avec lui. Bien plus lourd qu'ils n'en n'ont l'air, les brimoraks sont de redoutables combattants, et forment des soldats de choix pour les armées de l'Abysse. En revanche, leur lien avec le feu ajoute une faiblesse à celles que leur confère déjà leur héritage démoniaque : ils sont très sensibles au froid, et incapable de se battre aussi efficace dans des conditions glaciales. Par ailleurs, s'ils sont vifs et résistant, leur esprit n'est pas particulièrement efficace pour contrer les attaques mentales.



Carnalith

Démon

Démon massif à l'aspect horrifiant, les Carnaliths sont originaires du plan abyssal de Carnath. Mais ils sont également présents sur un grand nombre des niveaux inférieurs des Abysses.
Ce sont des créatures violentes, passablement stupides.

Un carnalith possède environ **quatre-vingt points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, ils utilisent leurs gigantesques griffes pour frapper et peuvent se régénérer d'un point de vie par assaut.

Carnovolath

Démon mineur



Originaire du plan abyssal de Carnath, les Carnovolaths sont des démons peu puissants mais redoutables par leur férocité naturelle. Toujours affamés de chairs, ils se ruent à l'attaque de toute créatures qui passe à portée.

Un carnovolath possède environ **cinquante-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques**.



Au combat, ils utilisent comme armes contondantes des ossements solides qu'ils manient avec une dextérité certaines. Ils peuvent également mordre sauvagement.

Dellégien

Démon

Démon massif dont l'apparence générale est proche de celle d'un satyre.
Particulièrement intelligents, les dellegiens sont souvent utilisés comme officiers dans les hordes démoniaques.

Un démon dellégien possède environ **soixante-quinze points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques + 1 ou mieux**.

Au combat, leur capacité de charge est particulièrement meurtrière et leurs longues cornes occasionnent en ce cas en moyenne 3D+10 P.I.

Destrificath

Démon



Le Destrificath est un Démon à forme d'équidé.

Un démon destrificath possède environ **soixante points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques + 1 ou mieux**.

Proche des équitons, les Montures Démoniaques (semi démon présenté en détail dans le présent ouvrage), les destrificaths sont beaucoup plus puissants. Ils sont également bien plus rares. Ils sont l'incarnation d'âmes de chevaliers de haut lignage qui se sont montrés particulièrement vils.
Un destrificath est plus est plus rapide et plus endurants qu'un cheval normal. Ils sont capables de progresser, sans signe de fatigue aucun, durant près de 16 heures dans une seule journée, et de couvrir près de 210 km (280 en marche forcée).



Ecorchalith

Démon mineur

Les Ecorchaliths sont des démons mineurs dont l'aspect est massif et brutal. Leur peau est rouge et totalement écorchée. Ils suintent en permanence un liquide lymphatique particulièrement répugnant.

Un démon écorchalith possède en moyenne **quarente-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier** ou **mieux**.

Au combat, ils frappent de leurs mains griffues (2 Att / ass) occasionnant des dégâts de 2D+4 P.I.

Gageron

Démon mineur



Les Gagerons sont des démons mineurs aux allures de guerrier. Leur armure, systématiquement d'un rouge-brun profond, présente des crânes et des visages grimaçants, vestiges des proies qu'ils ont anéanties.

Un démon gageron possède environ **cinquante-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques**.

Au combat, ils utilisent une masse piquetée qui leur permet de provoquer des dégâts hémorragiques (1D4 pts de blessure par assaut pendant 4 assauts après un coup qui a effectivement blessé).



Gargalien

Démon

Les Gargaliens sont des démons soldats. Ils sont étonnamment disciplinés pour des démons et doués d'une sagesse rare.
Nombre de seigneurs démons les utilisent pour leur garde rapprochée.

Un démon gargalien possède environ **quatre-vingt points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, ils utilisent avec une redoutable efficacité une hallebarde qui octroie un malus de 3 points en Attaque à leurs adversaires.

Gargatur

Démon



Les Gargaturs sont des démons aussi puissants que stupides. On les rencontre dans les niveaux les plus profonds des Abysses.
Aveugles, ils se repèrent grâce à leur perception ultrafine des sons et des odeurs.
Ce sont généralement des démons solitaires, quasiment incapables d'évoluer dans une horde.

Un démon gargatur possède environ **quatre-vingt quinze points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, un gargatur peut porter jusqu'à 6 attaques grâce à ses longues griffes qui terminent chacun de ses 6 membres supérieurs, occasionnant jusqu'à 2D4 P.I. chacunes.



Grigg

Démon mineur

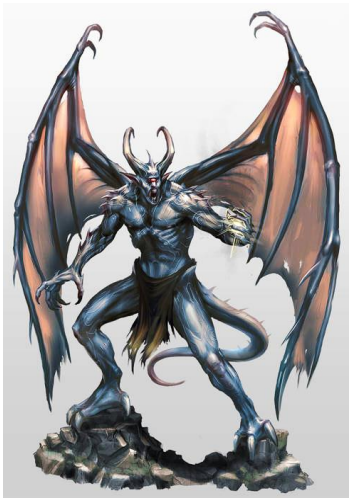
Faibles et serviles, les Griggs sont des démons mineurs qu'on rencontre dans la plupart des niveaux supérieurs des Abysses. Ils sont d'une nature particulièrement craintive et servent, en esclave, de plus puissants démons.

Un démon grigg possède environ **vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en fer** ou **mieux**.

Au combat, un grigg frappe avec les griffes de ses membres supérieurs (faisant au mieux 3 Att / 2 ass).

Hala

Démon



Les halas, ou « démons des tempêtes », sont les serviteurs du Seigneur des airs, Pazuzu, nés des âmes envieuses.
Les halas sont les maîtres du vent, capable de concentrer et libérer la puissance des tempêtes sur leurs ennemis, et sont individuellement dangereux, mais extrêmement létaux en volées.
Par ailleurs, compte tenu de leur origine, les halas sont des créatures très possessives, très prompt à piller les victimes de leurs tempêtes, les cadavres, voir à voler les possessions d'autres démons.

L'avidité d'un hala est aussi l'une de ses pires faiblesses, puisqu'elle peut servir à les piéger.
Ils servent d'éclaireurs dans les armées de l'Abysse



Julugluth

Démon mineur

Démons toujours affamés, les Julugluths se rencontre dans la plupart des niveaux supérieurs des Abysses. Ce sont des démons mineurs assez pleutres, que seule la faim pousse à s'attaque aux groupes qui leur semblerait dangereux.

Un démon grigg possède environ **vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en fer** ou **mieux**.

Au combat, un grigg frappe avec les griffes de ses membres supérieurs (faisant au mieux 3 Att / 2 ass).



Kturith

Démon

D'une taille assez impressionnante (environ 2,80 m), les Kturiths sont des démons avides d'âmes. Ils les absorbent, littéralement, pour développer leur propre puissance et les gardent en eux, entretenant parfois des dialogues étranges avec leurs captives…

Un démon kturith possède environ **quatre-vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, un kturith utilise ses griffes acérées occasionnant 2D+4 P.I (2Att/ass).



Largarien

Démon

Les Largariens sont des démons dont les capacités naturelles d'intangibilité (à volonté et quasi immédiate) font d'eux des exécuteurs redoutables.
Ils sont généralement au service d'un démon beaucoup plus puissant, et éliminent pour lui des opposants gênants.



Un démon largarien possède environ **soixante-quinze points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, un largarien utilise une dague longue qui occasionne 1D+8 P.I (armes maudites +3). Un démon frappé par cette lame est détruit dans 25% des cas. Un mortel touché par cette arme doit réussir un jet de sauvegarde contre la Mort Magique, ou subir une perte de 3D6 points de vie supplémentaires !

Mercelith

Démon mineur



Combattants inépuisables, les Merceliths sont des démons redoutables lorsqu'ils combattent en horde.
Leur inconvénient principal est qu'une horde de mercelith a 20% de risque d'entrer dans une bataille interne pour chaque 24 heures passées sans combats contre un ennemi.

Un démon mercelith possède environ **soixante points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques**.

Au combat, un mercelith combat toujours en ambidextre, utilisant deux haches de guerre pour environ 1D+9 chacunes (armes maudites +2).
Notons que s'il combat en horde, un mercelith reçoit un bonus d'Attaque de 1 point par 3 compagnons qui se tiennent à moins de 100 mètres de lui.



Mirorien

Démon

L'intelligence et la psychologie d'un démon Mirorien sont sans égal dans le monde des Abysses parmi les démons, même majeurs.
Ils ne se manifestent sur le plan matériel primaire que par le biais de miroirs qu'ils « habitent », un peu comme un fantôme pourrait hanter une maison.

Un démon mirorien possède environ **vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1** ou **mieux**.

Un démon mirorien ne combat jamais directement. Il utilise pour agir sur le plan matériel uniquement l'influence qu'il peut avoir sur un mortel… et ses capacités de persuasion sont immenses !

Nionoche

Démon mineur



Très communs dans la plupart des niveaux supérieurs et intermédiaires des Abysses, les Nionoches sont des démons mineurs assez faibles et fort peu intelligents. Ils mesurent environ 1,40 m.

Un démon nionoche possède environ **vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en fer ou mieux**.

Au combat, un nionoche utilise ses pattes antérieures griffues pour occasionner en moyenne 1D+5 P.I. et peut attaquer ainsi deux fois par assaut.



Parasyon

Démon mineur

Semblables à de gigantesques cloportes, lorsqu'ils sont sur le plan matériel primaire, les démons Parasyon utilisent un corps mortel pour assurer leurs déplacements et se nourrir. Ils consomment en moyenne un corps humanoïde par mois.
Dans les niveaux profonds des Abysses, où ils pullulent, ils se déplacent à même le « sol ».

Un démon parasyon possède en moyenne **vingt-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier** ou **mieux**.

Au combat, le parasyon utilise toutes les armes que son corps d'emprunt peut utiliser.

Pestelith

Démon mineur

Tout particulièrement repoussants, les Pesteliths sont physiquement assez faibles, mais leurs pouvoirs magiques démoniaques sont puissants et leur intelligence fait d'eux des adversaires redoutables, pour des démons mineurs.



Un démon pestelith possède environ **trente points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques**.

Au combat, hexapode, un pestelith frappe de ses deux pattes supérieures et peut tenter de mordre dans 20% des cas. Ses pattes occasionnent chacune 1D+4 P.I. et une morsure en moyenne 2D+1.
Notons qu'une morsure de Pestelith occasionne une sorte de brûlure glacée qui démange la victime au point de lui soustraire 1D4 pts d'Attaque. Pour soigner cette « brûlure », un test d'aptitude de Soigner les blessures suffit.



Poulporien

Démon mineur

Démon à la forme indéfinie, pourvu de tentacules longs garnis d'épines acérées.
Les poulporiens sont totalement stupides et attaquent à vue toute créature, démone ou mortelle, qui passe.

Un démon poulporien possède environ **soixante points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, un poulpolith utilise 1D4 tentacule à chaque assaut pour frapper occasionnant environ 1D+5 P.I.

Rizogath

Démon mineur



D'apparence féminine, les Rizogath sont des démons mineurs dont une partie du corps est toujours monstrueusement déformée. Un jet de Courage est nécessaire pour regarder un rizogath en face, et en cas d'échec, tout combat contre lui inflige des malus de 2 pts en Att et en Prd.
Ils sont originaires des niveaux abyssaux directement gouvernés par Démogorgon.



Un démon rizogath possède environ **quarante-cinq points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier** ou **mieux**.

Au combat, un rizogath utilise un fouet (1D6 Pts de Bl) et un de ses membres devenu tentaculaire infligeant environ 1D+4 P.I.

Schir

Démon

Les schirs sont les soldats de ligne des armées de Baphomet, Seigneur Démon du Labyrinthe.
Ce sont des sortes de boucs humanoïdes, ils sont connus pour leur férocité et une intelligence qui manque aux dretchs et aux abrikandilus.
Ils se battent à l'aide d'une hallebarde dont ils mordent en permanence la pointe, la couvrant de bave infectée de maladie abjectes. Lorsqu'ils sont désarmés, ou lorsque l'espace le leur permet, ils sont capables de charge brutale et dévastatrices, utilisant leurs cornes pour éventrer leurs adversaires.
Leur stature est impressionnante, culminant souvent à plus de deux mètres, et ils pèsent presque autant qu'un poney. Ils sont en revanche relativement dépourvus d'esprit d'initiative, et font donc de parfait soldats, mais de médiocres commandants.

Terrificant

Démon



Les Terrificant sont des démons redoutés dans tous les niveaux des Abysses où on peut les rencontrer. Toujours en vol, ils se déplacent en moyenne à 1 mètre du sol, mais ils peuvent voler jusqu'à une quinzaine de mètres s'ils le souhaitent.

Un démon terrificant possède environ **soixante-dix points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes magiques +1 ou mieux**.

Au combat, un terrificant développe une aura de peur qui inonde tout et chacun jusqu'à une vingtaine de mètres. Chaque créature dans ce périmètre doit effectuer un jet de Courage avec malus de 4 points. En cas de succès, elle ne perd que 2 points en Attaque ET en Parade. En cas d'échec, la créature est totalement terrifiée et ne peut plus combattre qu'avec un malus de 6 pts en Att et Prd.
Le terrificant utilise ses griffes pour frapper, deux fois par assaut, occasionnant alors 2D Blessures.



Thrallien de Demogorgon

Démon mineur

Les Thralliens sont des créatures que le Prince démon Demogorgon utilisent dans la plupart de ses hordes.
Ils sont peu intelligents, mais capables d'une étonnante discipline, pour des démons.

Un démon thrallien possède environ **trente points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier ou mieux**.

Au combat, un thrallien de demogorgon utilise une masse de bois très résistante garnie de pointes de fer, occasionnant 1D+6 P.I.
Ils utilisent conjointement leur deuxième bras tentacule pour gêner leur adversaire, occasionnant une gêne de 1D4 pts d'Attaque sur leur adversaire à chaque assaut.

Vitruzith

Semi-démon



Les Vitruziths sont des semi-démons. Assez faibles, leur dévotion envers Valith, la Princesse démone de l'Envie, est absolue ! C'est elle qui leur a octroyé, en échange du sacrifice de leur bras gauche, leur simulacre de vie et les quelques pouvoirs qu'ils utilisent à son service.
Ces créatures conservent une bonne part de leur humanité et sont ainsi capables de se rendre sur le plan matériel bien plus facilement.

Un semi-démon vitruzith possède environ **trente points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier** ou **mieux**.

Au combat, un vitruzith utilise tout type d'armes et peut frapper une fois supplémentaire avec son membre mutilé (1D+6 P.I.).



Zallossiens

Démon mineur

Démons de très petite taille (entre 1,10 et 1,25 m) les zallossiens des démons originaires des niveaux des Abysses soumis à Gül-Cubus, Prince démon de la tentation et seigneur du vice. Essentiellement peuplé de Succubes et d'Incubes, ce niveau abyssal repose pour beaucoup sur l'activité dévote des démons mineurs zallossiens dont le zèle et la créativité est légendaire.

Un démon zallossien possède environ **vingt points de vie** et **ne peut être blessé que par des armes en acier ou mieux**.

Au combat, un zallossien utilise ses griffes (1 Att/ass) occasionnant 1D+3 P.I. ou une arme démoniaque de leur invention telle que :
- *Arbalète à carreaux illusoire* (2D+1 / 25 m / jet de sauvegarde pour la victime : si réussi alors ½ dégâts)
- *Soufrière* (trait à poudre tirant des projectiles en argent / 2D+6 / 35 m)
- *Grenade d'ossements* (6D8 moins 1D8 par m au-delà du centre / 6 m de rayon)
- *Fouet foudre* (1D+4 Bl)
- …